
SUPER JUEGOS
Nº 42 ● OCTUBRE 1995 ● 395 PTAS.
GRUPO ZETA
REGALAMOS 25 PLAYSTATION
PLAYSTATION
Wipe Out
PSYGNOSIS INICIA UNA NUEVA ERA CON UNO DE LOS GRANDES EXITOS DEL ECTS
Tekken
LOS SECRETOS DEL ARCADE DE LUCHA QUE REVOLUCIONO LOS 32 BITS
Air Combat
EL MEJOR SIMULADOR DE VUELO CREADO PARA UNA CONSOLA
MK3
EXCLUSIVA
PlayStation
MORTAL DE NECESIDAD
00042
8 420565 037006
SEGA ♦ NINTENDO ♦ SONY ♦ 3DO ♦ ATARI ♦ CD-i ♦ NEC ♦ CD32 ♦ NEO GEO

SUPER JUEGOS

GRUPO ZETA

Presidente: **Antonio Asensio**
Vicepresidente: **José Luis Erviti**
Consejero Delegado: **Félix Espelosín**
Secretario del Consejo: **Francisco Matosas**
Consejeros: **F. Javier López López**
y **José Sanclemente Sánchez**
Asesor de la Presidencia: **Carlos Luis Alvarez**

Director de Coordinación Editorial: **Agustín Valladolid**

Director en funciones: **Marcos García**
Director de Arte: **Tomás Javier Pérez**
Jefe de Sección: **José Luis del Carpio**
Edición: **J.L. del Carpio, J. Bautista y M. García**
Redacción: **Juan Carlos Sanz, Bruno Sol**
y **Javier Bautista**
Colaboradores: **Javier Iturrioz, Roberto Serrano, Alfonso Fernández, Fernando Martín, Raúl Montón, Alfonso E. Vinuesa V.** (maquetación), **Alejandro Arriaga** (tratamiento de imagen) y **Soledad González** (fotografía)
Maquetación: **Belén Díez-España Rodríguez**
Portada: **Raúl Martín**
Secretaria de redacción: **María de Frutos**
Dirección: C/O'Donnell, 12, 1º, 28009 Madrid
Teléfono: (91) 586 33 00

DIVISION DE REVISTAS Y SERVICIOS
Director General: **Dalmau Codina**
Subdirector General: **José Luis García**
Director de Nuevos Proyectos: **Damián García Puig**

Edita: *EDICIONES MENSUALES S.A.*
Director Gerente: **Mariano Bartivas**

ADMINISTRACION Y SERVICIOS COMERCIALES
C/O'Donnell, 12, 6º, 28009 Madrid.
Teléfono: (91) 586 33 00
Director Administrativo: **Ignacio García**
Producción: **Javier Serrano** (director), **Marisol del Pozo** y **Angel Aranda** (jefes)
Promoción y ventas: **Carlos Bravo**
Suscripciones: **Charo Muñoz**
Tel.: (91) 586 33 00 (extensiones 178 y 179)

PUBLICIDAD
Coordinadora Publicidad: **Marina Lara**
DELEGACIONES EN ESPAÑA
Centro: Mar Lumbreras. C/O'Donnell, 12, 28009 Madrid. Teléfono: (91) 586 33 00
Fax: (91) 586 98 42
Cataluña y Baleares
Consell del Cent, 425, 3º, 08013 Barcelona.
Teléfono: (93) 265 37 75 Fax: (93) 265 37 28
Levante: Javier Burgos. Embajador Vich 3, 2º D. 46002 Valencia. Teléfono: (96) 352 68 36
Fax: (96) 352 59 30
Sur: Mª Luisa Cid. Hernando Colón 2, 2º. 41004 Sevilla. Teléfono: (95) 421 73 33
Fax: (95) 421 77 11
Norte: Jesús Mª Matute. San Vicente 8. Edificio Albia II, 5º. 48001 Bilbao
Teléfono: (94) 424 72 77 Fax: (94) 423 72 01

Directora Comercial Internacional: Gema Arcas
O'Donnell 12. 28009 Madrid.
Teléfono: 34 1 586 33 00 Fax: 34 1 586 98 45

DELEGACIONES EN EL EXTRANJERO
Alemania: Karl Grünmeier. Munich. Tel.: 89 45 30 420
Benelux: Lenhard Axe. Bruselas. Tel.: 2 375 29 46
Francia: Christian Agosse. Paris. Tel.: 1 46 43 79 00
Gran Bretaña: Greg Corbett. Londres. Tel.: 71 836 76 01
Italia: Nicoletta Troise. Milán. Tel.: 2 761 100 26
Países Nórdicos: Anna Morley. Estocolmo. Tel.: 8 663 59 96
Portugal: Paolo Andrade. Lisboa. Tel.: 1 387 33 93
Suiza: Publicitas International. Basilea. Tel.: 61 275 46 46
Japón: Yuichi Tsutsui. Tokyo. Tel.: 3 32 93 27 96

Fotomecánica: Promograf
C/ San Romualdo, 26, 4º, 28037 Madrid
Impresión y encuadernación: Lerner Printing
Distribuye: Distribuciones Periódicas, S.A. Bailén 84
08009 Barcelona. Teléfono: (93) 484 66 34

Precios para Canarias, Ceuta y Melilla:
395 pesetas (incluido transporte)
Depósito legal: B. 17.209-92



El ECTS de Otoño londinense nos ha dado muchas respuestas. Mientras Sony desplegaba todo su potencial en el stand más voluminoso e impresionante de la sala, con juegos como MORTAL KOMBAT 3, LOADED, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT o TEKKEN, Sega, en sus propias oficinas y sin hacer grandes ruidos ni grandes alardes, nos presentaba tres auténticos colosos: VIRTUA COP, VIRTUA FIGHTER 2 y el esperado SEGA RALLY. Cualquiera de estos tres títulos (que estaban aproximadamente a un 50% de finalización), y en especial VIRTUA COP, demuestran de una vez por todas cuál es el potencial de la máquina, y en consecuencia, como debe ser su brillante futuro. Lo que parece claro es que la carrera entre Sony y Sega tiene un claro ganador: el usuario. Que haya dos monstruos de la categoría de estas compañías hace que la competitividad, el afán de superar a la competencia nos regale mes tras mes nuevas e inéditas sorpresas. Un mes una saca un juego espectacular, y el siguiente es la otra la que lo supera con claridad. Una espiral de calidad que, esperemos, no tenga nunca fin por el bien de todos los aficionados al mundo de los videojuegos.

El ECTS, pese a la tranquilidad general, y la expectación ante los próximos meses, nos ofreció diferentes sorpresas. Una de ellas fue la presentación de la conexión a Internet del CDi, que acerca dos mundos hasta ahora independientes y casi rivales, y que puede ser el inicio de una nueva dimensión de las nuevas máquinas. Otra ha sido la evolución de los juegos de CD-Rom de PC, que parecen rendirse ante las cualidades de las nuevas consolas y tratan de imitar el estilo de sus juegos. Prueba de esto es la presentación de los juegos DESTRUCTION DERBY y WIPE OUT, claramente inspirados en sus hermanos de PlayStation y con una calidad sorprendente. Eso sí, los juegos se presentaban en sendos Pentium a 120 mhz, lo que hace que recibir las mismas, o parecidas, sensaciones que captamos jugando con PlayStation obligue al desembolso de una cantidad mucho más desmedida que el precio de las nuevas consolas. Por último, un chasco. Este fue el que nos llevamos a ver la Pippin de Apple, que segun sus propios responsables no va a ser nada brillante respecto a sus juegos y, en cambio, dirigirá sus pasos hacia aplicaciones más multimedia. Saturn y PlayStation son demasiado fuertes, incluso para los creadores de los Macintosh.

FUTURO ASEGURADO

SUMARIO

42 OCTUBRE 1995



Cuando dos colosos se unen, nadie sabe de lo que van a ser capaces. Sony y su PlayStation y Williams con el impresionante MORTAL KOMBAT 3, nos regalan un CD magistral que pasará a engrosar el selecto club de obras maestras del software. Pero eso no es todo, porque muchos de vosotros os habréis sorprendido al ver junto a la revista un completo video sobre una de las consolas, junto a Saturn, que está llamada a liderar el mundo de los videojuegos. Todo fruto de una estrecha colaboración entre Sony y SUPER JUEGOS con el único fin de que tengáis plena conciencia de lo que se nos viene encima.

EN PORTADA

SUPER PREVIEWS

REVIEWS

NOTICIAS

ECTS: AVANCE DE LO MEJOR DE LA FERIA LONDINENSE

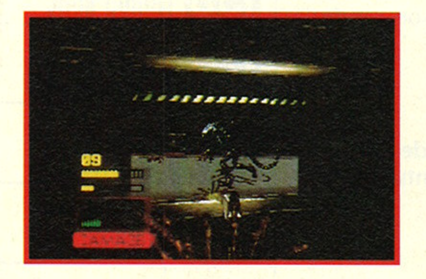
Esta nueva edición de Otoño de la feria **ECTS** se ha caracterizado por lo insulso de sus novedades. De todas formas, y a pesar de los impresionantes *stands* de compañías como **Sony, Philips, Virgin, Acclaim** o **Electronic Arts,** se echaba de menos a las todopoderosas **Sega** y **Nintendo.** La primera acondicionó la planta baja de sus impresionantes oficinas para mostrar a los habituales sus últimas novedades: SEGA RALLY, VIRTUA COP y VIRTUA FIGHTER 2.
Acclaim, uno de los *third parties* más importantes de este mercado, sigue en su línea de sacar títulos sorprendentes. ALIEN TRILOGY, para ***Saturn*** y ***PlayStation,*** D para ***Saturn,*** o NBA JAM T.E. para ***Saturn*** y ***PlayStation,*** son algunos de sus productos más destacables.
La siempre inmaculada **Virgin** está, como siempre, al pie del cañón con una gran cantidad de productos para toda la variedad de formatos que existen en el mercado. Los más destacables que se han podido ver son TILT para ***Saturn*** y ***PlayStation,*** SPOT GOES TO HOLLYWOOD para ***Mega Drive, Saturn*** y ***PlayStation,*** EARTHWORM JIM 2 para ***Mega Drive*** y ***SNES,*** y SUPER BOMBERMAN 3 para ***SNES.*** Otras compañías como **Philips** han podido demostrar que no se quedan atras en cuanto a *software* se refiere, con juegos como ALIEN ENCOUNTER, DEAD END, MERLIN APPRENTICE, o el

Aunque la compañía japonesa no tuvo stand en la feria, no desaprovechó la ocasión para mostrar a los asistentes a la misma sus últimas novedades para su brillante Saturn.

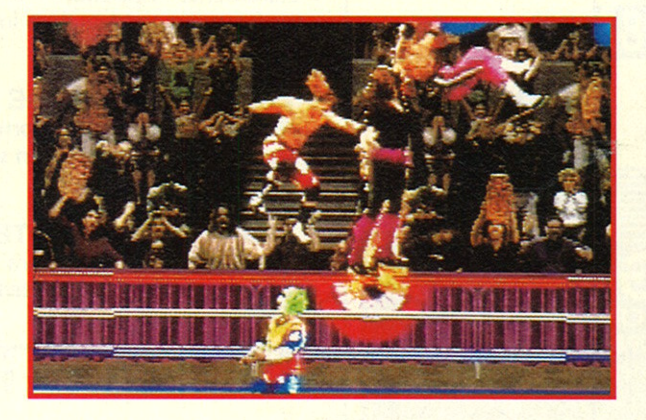


Entre los lanzamientos previstos para el último trimestre del 1995, debemos destacar tres títulos que van a golpear fuerte entre los usuarios de la Saturn. VIRTUA FIGHTER 2, VIRTUA COP, y el espectacular SEGA RALLY, todos recién convertidos de sus respectivas recreativas. Todo un acontecimiento.

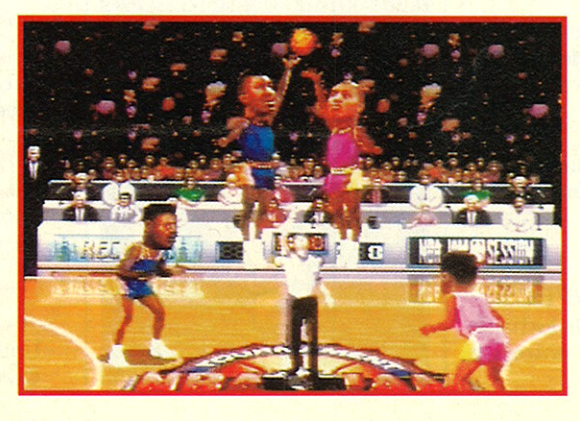
Las conversiones de las recreativas han sido más que buenas. Cabe destacar el juego VIRTUA COP, que incluirá en el pack una pistola idéntica a la que podíamos utilizar en la recreativa. VIRTUA FIGHTER 2 incorporara los mismos escenarios y personajes que tanto éxito le han dado. SEGA RALLY sorprendió a todos.



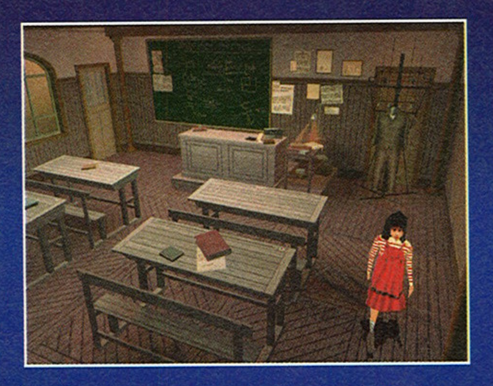




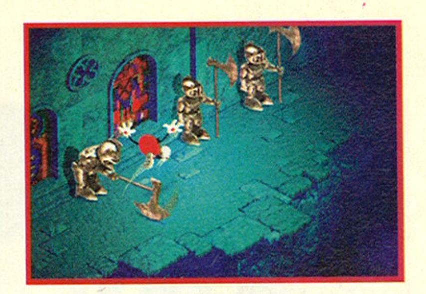




Acclaim impresionó a los que visitaron su enorme stand con unos títulos tan sorprendentes como D para Saturn, NBA JAM T.E. para las dos consolas de 32 bits, y como juego estrella, el intrigante ALIEN TRILOGY para Saturn y PlayStation. Sin duda todo un acontecimiento.



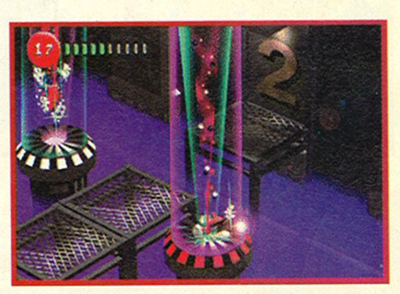






SONY REINO EN LA FERIA

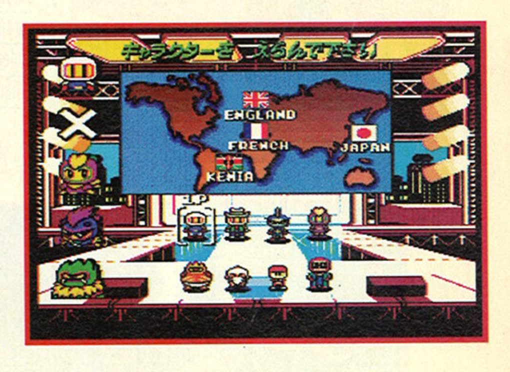




Sony volvió a sorprender con uno de los *stands* más grandes e imponentes de la feria (a pesar de que la organización del **ECTS** no les dejó ocupar el espacio que ellos hubieran deseado). La reciente absorción de **Psygnosis** ha traído consigo que esta compañía multinacional presente un catálogo que para sí quisieran otras muchas. Como principales novedades destacamos juegos como TEKKEN, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, LOADED, ZERO DIVIDE, 3D LEMMINGS, DEFCON 5, CITY OF THE LOST CHILDREN, KRAZY IVAN, PARASITE, o G-POLICE.









Tanto Philips Media como Electronic Arts no defraudaron a los asistentes a sus respectivos stands. Juegos como FIFA 96, WING COMMANDER IV, AH-64D, DOWN IN THE DUMPS, o CREATURE SHOCK, para PlayStation, Saturn, y CDi son algunos de los títulos que estas dos compañías van a presentar para el último trimestre del 1995.

Wow! Cool! Look at that!

impresionante DOWN IN THE DUMPS. **Electronic Arts,** además de invitar a la delegación española a una suculenta (y cara) cena, realizó un increíble despliegue de medios para mostrar a los asistentes a su *stand* la gran variedad de novedades que tiene para estos últimos meses. Juegos como FIFA SOCCER'96, WING COMMANDER IV, o el espectacular simulador de helicóptero AH-64D LONGBOW pa-

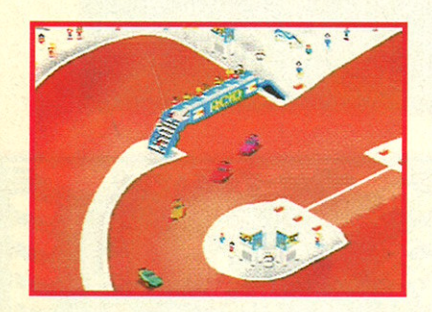




EL famoso juego de PC, ALONE IN THE DARK, ha sido convertido para PlayStation por la compañía Infogrames. La versión final se inspira principalmente en la segunda parte del clásico.





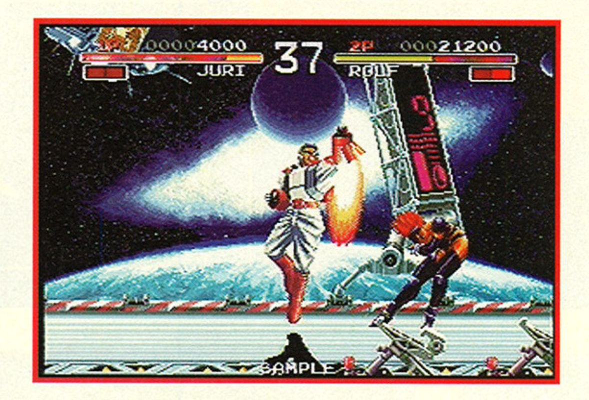


La excepcional conversión del juego SUPER SKIDMARKS para Mega Drive es la nueva propuesta con la que Codemasters pretende hacer olvidar a sus entrañables MICROMACHINES

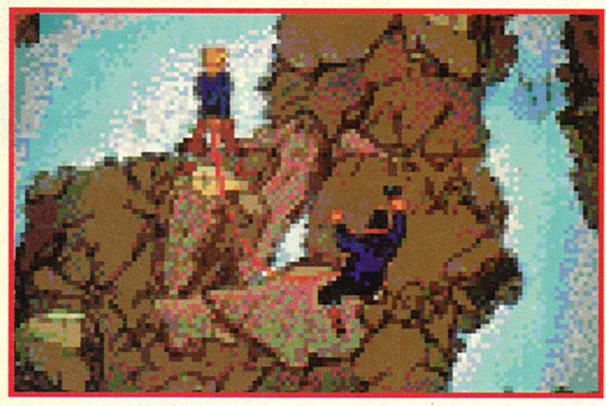






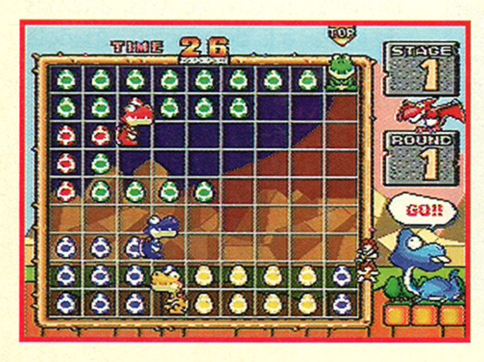


De lo más sorprendente de la feria fue la conversión de DOOM que Ocean, de la mano de ID software, ha realizado para la consola de 16 bits de Nintendo. Como podéis apreciar, la calidad gráfica y de animaciones no tiene nada que envidiar a las primeras versiones que se realizaron en PC. EL mes que viene os contaremos más.



EL clásico personaje de Hergé llega a los 16 bits de Nintendo por medio de Infogrames. Con motivo de TINTIN IN TIBET los responsables de la compañía ofrecieron una gran fiesta en la que cortaban el pelo al estilo Tintin a todo el que quisiera. Hasta 20 personas cayeron en la tentación.







Tanto Sunsoft como U.S. Gold dejaron bien claro que, aunque no son compañías tan poderosas como otras de más renombre, sí pueden hacer frente a las grandes con títulos como GALAXY FIGHT para Saturn, o JOHNNY BAZOOKATONE para 3DO, PlayStation y Saturn.

ra ***PlayStation*** son algunos de estos títulos.

La multinacional **Viacom,** con Alfonso Díaz de anfitrión, preparó una excelente fiesta para presentar uno de los juegos que más va a dar de que hablar, el adictivo e hipnotizador ZOOP.

BMG con juegos como SOLAR ECLIPSE o TOTAL ECLIPSE TURBO para ***PlayStation*** y ***Saturn;*** **Codemasters** con SUPER SKIDMARKS para ***Mega Drive*** (con tantas curvas como Allison Grant, su Directora de Marketing) y **Ocean** con su DOOM de ***Super Nintendo,*** fueron de lo mejor de estos días. El mes que viene os ofreceremos un completo y exhaustivo reportaje de cada compañía y sus grandes planes para el futuro.



PULSA "START" Y LA LUCHA SERÁ REAL.

BATTLE ARENA TOSHINDEN DISPARARÁ TU ADRENALINA. PORQUE SE CONVIERTE EN REALIDAD CUANDO PULSAS "START". TENDRÁS QUE LUCHAR POR TODO UN PLANETA CONTRA LOS DIOSES DEL COMBATE. EN ESCENARIOS CON MILES DE TEXTURAS MAPEADAS E INFINITA PROFUNDIDAD, CREADOS CON LA TÉCNICA HYPER SOLID. GRITOS, GOLPES, DIÁLOGOS,... A VELOCIDAD VERTIGINOSA, CON UNA POTENTE ANIMACIÓN. CON DISTINTOS PUNTOS DE VISTA:



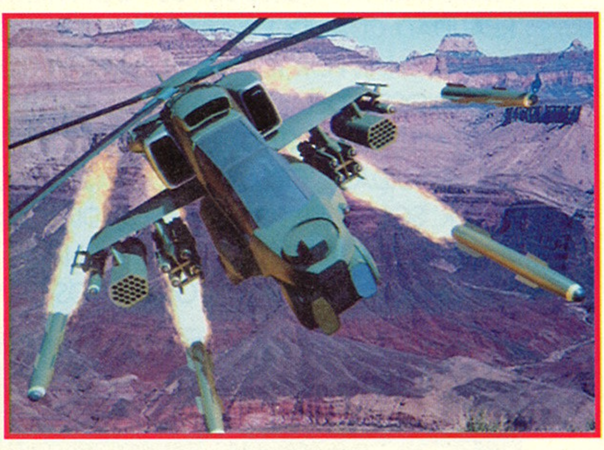


NORMAL, SUPERIOR, LARGO ALCANCE O CÁMARA INTELIGENTE CON ZOOM QUE GIRA ALREDEDOR. VAMOS, SALTA A LA ARENA. ELIGE SER UNO DE LOS OCHO DIOSES, CON SU DEVASTADORA GAMA DE ARMAS Y MOVIMIENTOS ESPECIALES. DERROTA AL RESTO Y ENFRÉNTATE AL DIOS SUPREMO GAIA EN EL COMBATE FINAL. ANTES, PUEDE QUE HAYAS PERDIDO LA TAPA DE TU CABEZA. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.









CORE

DE NUEVO EN LA BOCA DE TODOS POR SUS GRANDES TITULOS

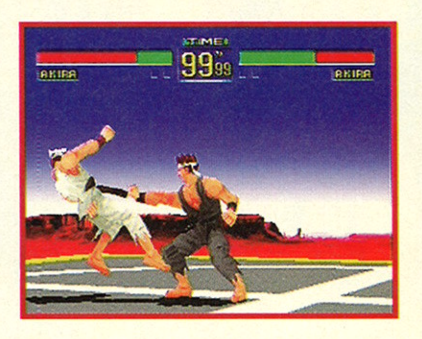
Tras un largo periodo ausente de estas páginas, la compañía británica **Core** vuelve a ser una importante fuente de novedades para las consolas de 32 *bits*.
De aquí a finales del 95 tienen previsto varios lanzamientos para ***PlayStation*** y ***Saturn***, entre los que destaca una entrega especial de su juego más espectacular y trepidante: FIRESTORM THUNDERHAWK 2. Además de este título, y para los mismos sistemas, **Core** lanzará antes de fin de año SHELLSHOCK, y ya en el 96 SCOTTISH OPEN, BLAM, SWAGMAN y TOMB RAIDER. Para terminar, los usuarios de ***MD 32X*** podrán disfrutar en estas navidades con tres nuevos programas para este sistema: BC RACERS, SOULSTAR-X y SCOTTISH OPEN. Como podéis observar, los chicos de ***Core*** no han perdido el tiempo durante su larga ausencia.

SEGA

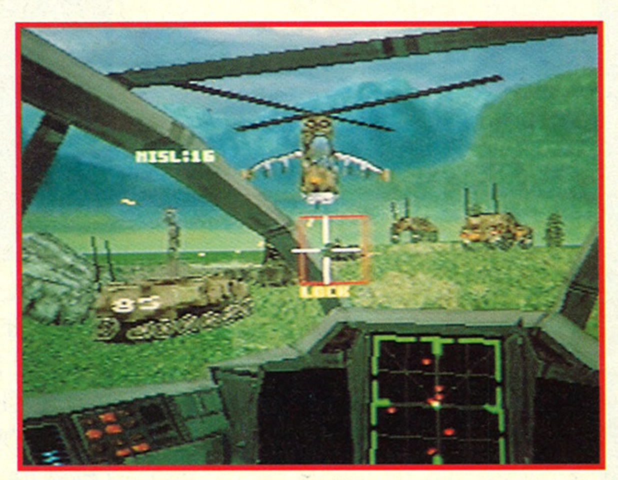
VIRTUA FIGHTER REMIX A UN PRECIO EXCEPCIONAL

VIRTUA FIGHTER REMIX es un juego imprescindible para todos los que quieran conocer el poder de la impecable Saturn.

VIRTUA FIGHTER REMIX estará en todas las tiendas a partir del próximo mes de octubre y, para aquellos que estén interesados en su adquisición, su precio rondará las 5.900 pesetas. Con la compra del juego, **Sega** nos regalará un CD+G con imágenes e información de los personajes de la recreativa VIRTUA FIGHTER 2. Tener el primer V.F. ya no es excusa para no comprarlo.







SNES

VUELVE EL BUEN FUTBOL PARA SUPER NINTENDO

PERFECT ELEVEN, que aquí se llamó INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, ya cuenta con una segunda entrega. Parece que llegará a nuestro país durante las próximas navidades con el «apellido» DELUXE. Otro juego que ha visto la luz también en tierras niponas es PRIME GOAL 3, de **Namco**, que no creemos que llegue aquí. En un fururo os informaremos de ambos.







INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER DELUXE será el nombre que recibirá la continuación del impresionante simulador del deporte más practicado en nuestro país. Pocos meses nos restan para poder saborear sus magníficas y adictivas cualidades. Lo esperamos con impaciencia.

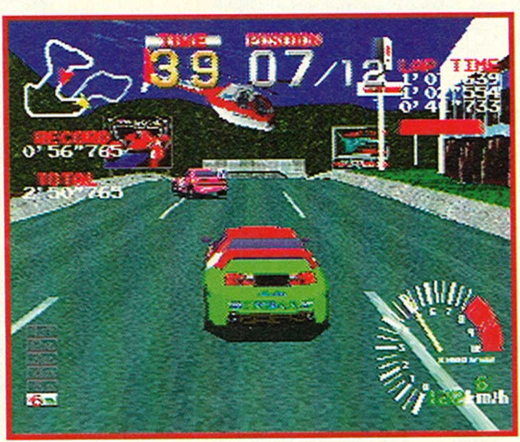
PLAYSTATION

CONCURSOS MULTIPLES, CONCURSOS VARIOS



Como podréis ver en este número de **SUPER JUEGOS**, a partir de este momento comienza el macroconcurso «PONEMOS EN ORBITA 25 PLAYSTATION». Si queréis participar, leed bien las bases del concurso y enviadnos vuestras respuestas con los tres cupones (octubre, noviembre y diciembre) y todos vuestros datos. Recordad que sólo serán admitidas las cartas que envíen los cupones de los tres meses.
Otro concurso que dará que hablar es el CONCURSO PLAYSTATION que se celebrará el próximo día 30 de septiembre en el Forum del FNAC de la calle Preciados de Madrid. Podrá participar todo aquel que lo desee, demostrando sus habilidades de pilotaje en el juego RIDGE RACER.

Conseguir una PlayStation ya no es un sueño inalcanzable. Si te mantienes fiel a nuestra revista durante los meses venideros podrás pasar a formar parte del exclusivo club de ganadores de 25 PlayStation. El concurso más grande de la historia de SUPER JUEGOS.



Ningún juego mejor para el concurso de la FNAC de Callao que el gran RIDGE RACER. No lo dudéis ni un instante y, si podéis, acercaros a participar en la competición. Los premios para los ganadores serán impresionantes.

INFOGRAMES

DEBUT PROMETEDOR EN LA PLAYSTATION DE SONY



La compañía francesa **Infogrames** también se ha sumado a la gran fiesta de los 32 *bits* y ya cuenta con su primer juego para *PlayStation*. El programa en cuestión es la segunda parte del clásico de *PC* ALONE IN THE DARK, al que han remozado un poco el aspecto gráfico y la han llamado, familiarmente suponemos, JACK IS BACK. Para aquellos que no conozcan este título, se trata de una aventura gráfica en *3D* llena de acción, en la que el diseño de escenarios y personajes contribuyen a crear un ambiente de suspense y misterio que muy pocos programas han llegado a superar. Con sus 50 horas de juego aseguradas, resulta ideal para aquellos que difruten con las fuertes emociones y tengan un corazón a prueba de bombas.



NEO GEO

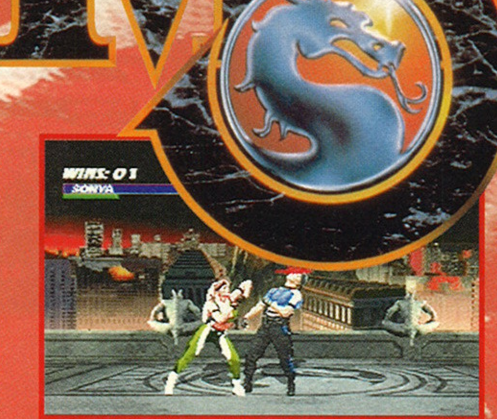
NUEVOS PRECIOS PARA EL ESTANDARTE DE SNK

Por primera vez en varios siglos, el cambio de valor de una moneda extranjera, el Yen, nos va a permitir adquirir algo de importación a un precio más asequible. La primera consola que ha decidido aprovechar tal contingencia ha sido ***Neo Geo CD***, al ofrecernos a 59.900 pesetas un nuevo *pack* formado por una ***Neo Geo CD***, dos mandos y el juego FATAL FURY 3. Esta sustancial rebaja también afectará al precio de los juegos y a la llamada «Operación Cambio», en la que recibiremos un descuento de 13.000 pesetas por nuestra ***Neo Geo*** y de 3.000 a 5.000 por cada cartucho (a descontar en la compra de la nueva consola). Para más información llamad a SISCOMP al teléfono 93-589 54 44.



Se espera que, según vaya pasando el tiempo, no sólo Neo Geo baje sus precios, sino también todas las consolas «veteranas» así como sus juegos. Esperamos que todos salgamos beneficiados de esta nueva política.

SUPER PREVIEWS



La entrega de **MORTAL KOMBAT 3** para ***PlayStation*** ha caído finalmente en nuestras manos demostrando, sin el menor género de dudas, que no tiene nada que envidiar al arcade original de **Midway**.
Han pasado tres años desde que **John Tobias** y **Ed Boon** trajeran al mundo el juego más controvertido de todos los tiempos. Nadie se podía imaginar en aquel momento que estos chicos estaban haciendo historia consagrando una de las sagas con mayor renombre en el universo consolero. Un sólido argumento con una historia detallada de cada uno de sus protagonistas, la digitalización de todos los personajes y la popularidad que alcanzaron los *fatalities* entre el público lanzaron a MORTAL



MORTAL KOMBAT 3

PlayStation

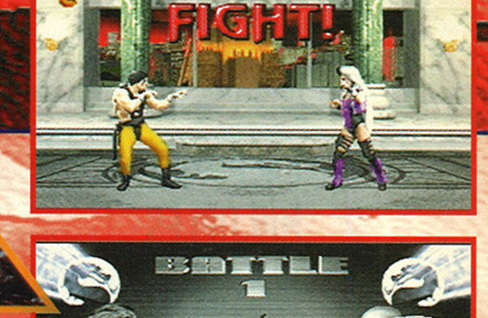




KOMBAT al estrellato. La segunda entrega de la serie, en 1994, siguió los mismos pasos que su antecesora, llegando a superarla gracias a las notables mejoras incluidas por sus programadores. **Williams Entertainment** ha fijado ya una fecha para el lanzamiento de la última secuela de esta saga, **MORTAL KOMBAT 3**. El 13 de octubre de 1995 se convertirá en el **Mortal Friday** para los usuarios de ***SNES, Mega Drive, Game Boy, Game Gear*** y, por supuesto, ***PlayStation***. Muchos os preguntaréis que tiene *MK3* que no hayamos visto en las anteriores entregas. Para empe-

























zar, y como pasó con MORTAL KOMBAT 2, el número de personajes ha sido ampliado hasta un total de 14. Ocho hacen su debut en el torneo *Shao Lin,* mientras que el resto provienen tanto de MK como de MK2. Personajes tan carismáticos como Sonya, Kano, Jax o Sub-Zero retornan de las sombras para derrocar a Shao Khan. Goro ha sido sustituido por Motaro, un centauro descomunal que cumple con su cometido a la perfección. **Boon** y **Tobias** no se han olvidado de incluir personajes ocul-

CYRAX



Un ninja cibernético construido por Lin Kuel. Ha sido programado para encontrar y exterminar al malvado y cruel Sub-Zero. Como no tiene alma es uno de los enemigos más peligrosos para Shao Khan, ya que permanece fuera de su alcance.





SHANG TSUNG



Tsung es el enviado de Khan en la tierra y el líder indiscutible de sus huestes invasoras en nuestro planeta. Su fuerza crece día a día gracias a las almas que captura cada vez que vence a sus enemigos. Ahora tiene más poder que nunca y será difícil derrotarle.





MOTARO



Motaro pertenece a una raza de seres que hace ya mucho tiempo cayó bajo el yugo del señor oscuro. Como jefe de su pueblo y servidor del mal, será el primer obstáculo realmente difícil de batir antes de enfrentaros con el inquietante Shao Khan.



SINDEL



Hubo un tiempo en que ella gobernaba en el mundo oscuro junto a Shao Khan. Una eternidad ha pasado desde aquel momento y ahora, reencarnada en un ser humano, se prepara para abrir las puertas a nuestro mundo al que un día fue su rey y señor.



JAX





Después de que sus superiores le tomaran por loco cuando trataba de avisarles sobre la amenaza que se cernía sobre la tierra, ha decidido seguir su propio camino. Sus brazos poseen una fuerza sobrehumana gracias a implantes biónicos indestructibles.





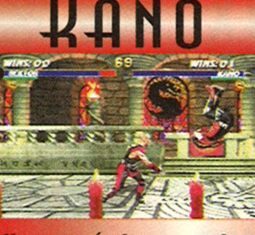




tos en los lugares más recónditos del juego. De esta manera podréis encontraros inesperadamente luchando contra Smoke, o sorteando los golpes de Noob Saibot en Goro's Lair. En la entrega para ***PlayStation*** lo vais a encontrar todo. Las *intros* de la máquina que han sido excluidas de las versiones para formatos menos potentes surgirán en la pantalla con todo su esplendor. La animación es alucinante, con unas digitalizaciones de fábula donde el tamaño de los luchadores apenas difiere de lo que hemos podido contemplar en la ***coin-op***. Los escenarios han sido creados con gráficos renderizados en tres dimensiones, con múltiples planos de *scroll* que consiguen una sensación de profundidad nunca vista en un MORTAL KOMBAT. A esto también hay que añadir pequeños detalles, como el escenario del puente donde hay decenas de papelotes revoloteando por pantalla, cuando en ***Super Nintendo*** bastaban los dedos de una mano para contarlos. Los golpes de gracia ya no se limitan a los *fatalities, babalities, friendship* o *pit fatalities*. Se han incluido *animalities*, dos *pit fatalities* nuevos y el *mercy move*. Las expectativas puestas en este título alcanzan unas dimensiones de espanto, con una campaña de marketing a nivel



KANO





Kano será el encargado de enseñar a utilizar las armas terrestres a los ejércitos liderados por Shang Tsung. De esta forma pagará el favor que el hechicero le hizo liberando su alma y devolviéndole la vida tras ser asesinado en el primer MORTAL KOMBAT.



LIU KANG

Como vigente campeón de Shaolin, Liu Kang es uno de los principales objetivos de los escuadrones de la muerte. Entre los participantes humanos de esta edición del torneo es el que cuenta con mayores posibilidades de obtener una victoria clara sobre el enemigo.



SONYA



Rescatada por Jax del mundo de Khan intenta junto a su compañero de fatigas salvaguardar a los Estados Unidos de la invasión que se avecina. Su preparación en una academia militar queda patente en su estilo de lucha cada vez que disputa un combate.





STRIKER



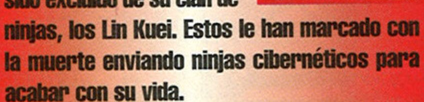
Cuando una ciudad norteamericana se vio sorprendida por la llegada de Shao Khan, Kurtis Striker pertenecía a la policía. Mientras Tsung robaba las almas de sus conciudadanos el consiguió escapar y ha jurado vengarse de los responsables de la catástrofe.



SUB-ZERO



Sub-Zero vuelve a escena sin la máscara que le caracterizó en los anteriores MORTAL KOMBAT. Ha sido excluido de su clan de ninjas, los Lin Kuei. Estos le han marcado con la muerte enviando ninjas cibernéticos para acabar con su vida.





SEKTOR



Uno de los androides homicidas que persiguen a Sub-Zero con malas intenciones. Sektor fue un asesino Lin Kuei, pero aceptó ser automatizado por su lealtad hacia el clan. Sektor ha sobrevivido a la invasión del mundo oscuro porque no tiene alma.





NIGHTWOLF

Historiador de profesión, trata por todos los medios de mantener la cultura de su pueblo. Cuando el Portal de Shao Khan se abrió sobre el norte de América, recurrió al Chamán de su tribu para proteger la tierra sagrada de su tribu con rituales mágicos.



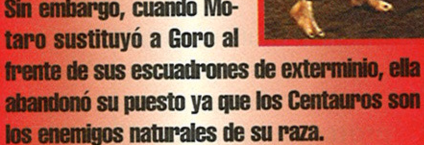




SHEEVA



Sheeva fue elegida por Shao Khan para defender personalmente a Sindel. Sin embargo, cuando Motaro sustituyó a Goro al frente de sus escuadrones de exterminio, ella abandonó su puesto ya que los Centauros son los enemigos naturales de su raza.







KUNG LAO



Kung Lao regresa a la Tierra para preparar una nueva generación de guerreros Shaolin apoyado por por su gran amigo y compañero Liu Kang. Su principal objetivo es luchar por aquellos seres humanos que se encuentran indefensos ante Shao Khan.





KABAL



Este guerrero oculta su rostro tras una máscara de respiración artificial para mantenerse con vida. Se cree que es un superviviente de los escuadrones de exterminación del mundo oscuro y por ello se ha convertido en un objetivo para los mismos.





MORTAL POWER

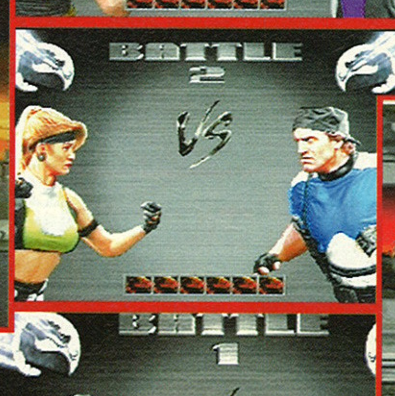
Los fatalities son más espectaculares que nunca en esta versión .





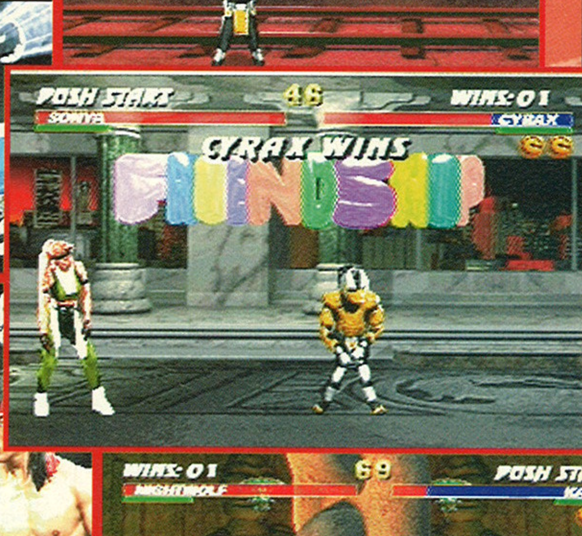


La conversión para PlayStation es la más completa del ámbito consolero. Todo lo que vimos en la máquina está incluido aquí.

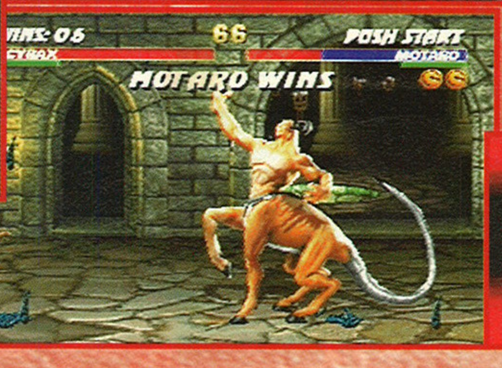



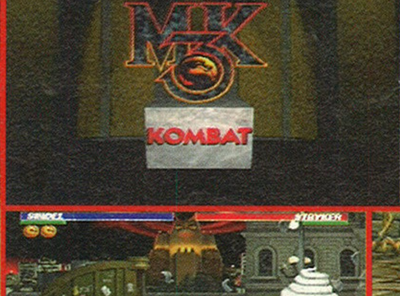










mundial multimillonaria, muñecos, juguetes, una película sobre la leyenda en la que se basa el juego protagonizada por **Christopher Lambert**, y el MORTAL KOMBAT TOUR. Este último consistirá en un montaje en vivo con todo lo relacionado con el ámbito de esta saga, artes marciales, gimnasia, efectos especiales y un montón de sorpresas. En resumen, los 32 *bits* de **Sony** nos sumergen plenamente en el oscuro mundo de MORTAL KOMBAT con un lanzamiento que hará historia y que te contamos en exclusiva.

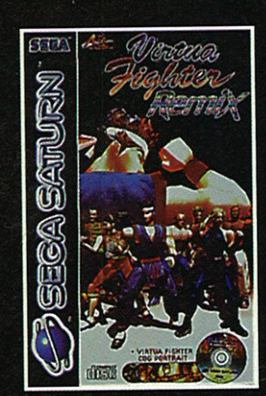
GAME OVER

ULTIMATE MK3 ARCADE KODE

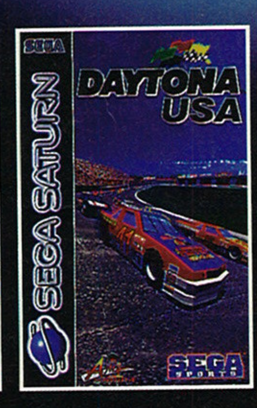
R. DREAMER

QUEDARAS ATRAPADO















No podrás escaparte. Porque solamente SEGA SATURN te ofrece en exclusiva las réplicas exactas de los juegos más exitosos de las máquinas recreativas.

Con tres procesadores RISC de 32 Bits y cinco procesadores adicionales, SURROUND SOUND, 16 millones de colores y 500.000 polígonos por segundo tendrás a tu alcance la potencia y emoción para que descargues tu adrenalina con títulos como VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, PANZER DRAGOON, INTERNATIONAL VICTORY GOAL y un sinfín de novedades para tu propio salón de videojuegos.

SESION MORTAL

MORTAL KOMBAT AL CINE

El terremoto mortal que ha sacudido medio mundo desde aquel famoso Mortal Monday del 93 parece no tener fin. Aprovechando el tirón de MK 3, esta Navidad llegará a nuestros cines MORTAL KOMBAT, la película.

Cuando nos llegaron las primeras noticias sobre la adaptación de **MORTAL KOMBAT** al cine, muchos comenzamos a contar los días. STREET FIGHTER THE MOVIE no nos dejó mal sabor de boca, pero carecía de la espectacularidad del arcade del que provenía. Muchos pensaron que este **MORTAL KOMBAT** era una nueva repetición de la historia, y lo acogieron con un cierto escepticismo. La redacción de **SUPER JUEGOS** pudo asistir al estreno privado, y todos quedamos alucinados. Ante nosotros no sólo teníamos un buen reflejo de la creacción de **Midway**, sino también una gran película. La intensidad de los combates, el sólido argumento y la impresionante puesta en escena son las principales cualidades de una película que rompe por completo el axioma de que jamás un film inspirado en un videojuego puede ser bueno. Pero un detalle se imponía sobre las demás características: los efectos especiales. El impresionante tratamiento por ordenador omnipresente en la película, las excelentes caracterizaciones de seres no humanos como Goro (la criatura animada electrónica más sofisticada de la historia del cine), la verosimilitud de las magias y la contundencia de los golpes y movimientos especiales (como *fatalities*) la convierten en la mejor secuela del gran TERMINATOR 2. La calidad incuestionable de esta producción hace que no sólo sea recomendable para los amantes de videojuegos en general y de **MORTAL KOMBAT** en particular, sino también a todos los aficionados al buen cine de acción. Una historia de lucha aderezada con los más increíbles efectos jamás realizados y con la fuerza de un argumento que es algo más que la dramatización de la historia de una máquina recreativa. Con **Christopher Lambert** (Raiden) encabezando el reparto, ante nuestros atónitos ojos desfilará todo el elenco de personajes que protagonizan el videojuego, tanto de la primera como de la segunda parte del juego.

THE SCOPE & MAKETATOR





EN LA REALIDAD

PHOTO CD

Una auténtica pasada, revelando tus fotos de una manera sencilla y económica en un CD, podrás realizar multitud de efectos fotográficos y acceder a un sistema especialmente diseñado para ordenar tu archivo y convertirte en todo un profesional de la fotografía.

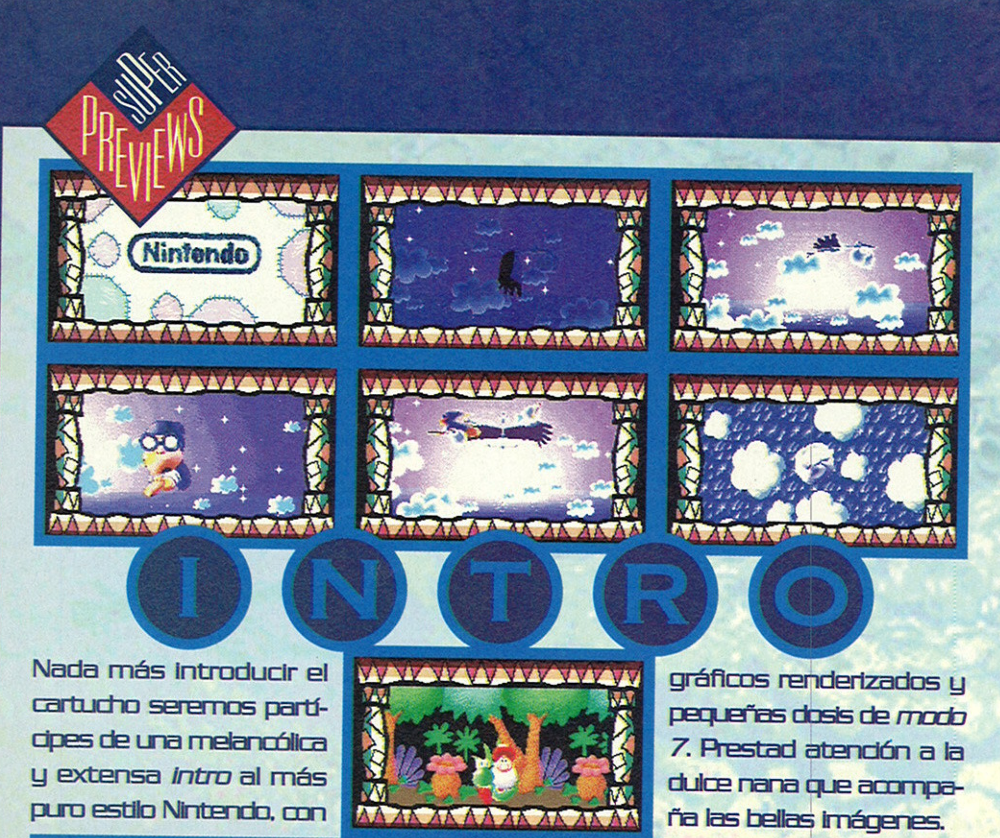
AUDIO CD:

Te lo podemos decir más alto pero no más claro. SEGA SATURN incorpora tecnología de sonido digital de última generación para reproducir con la máxima calidad tus compact disc musicales, si quieres comprobarlo dale caña y pega la oreja. Bailarás para siempre.

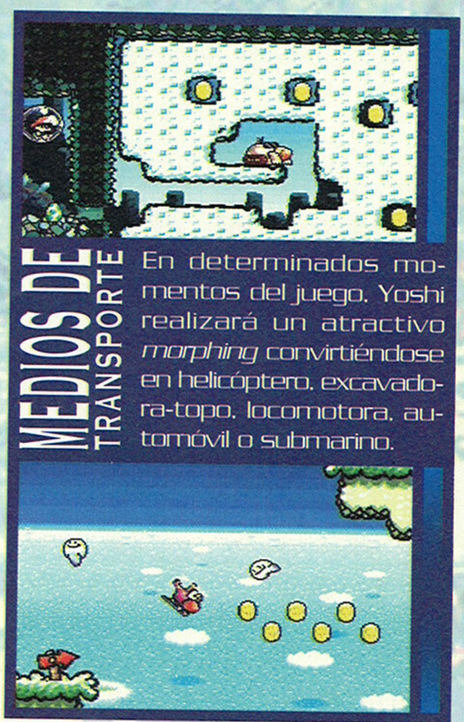
VIDEO CD:

Incorporando una tarjeta de VIDEO-CD a SEGA SATURN podrás disfrutar viendo tus películas favoritas con la máxima calidad y manejar a tu antojo infinidad de trucos y posibilidades de manipulación que descubrirás en tu propia sala de cine.





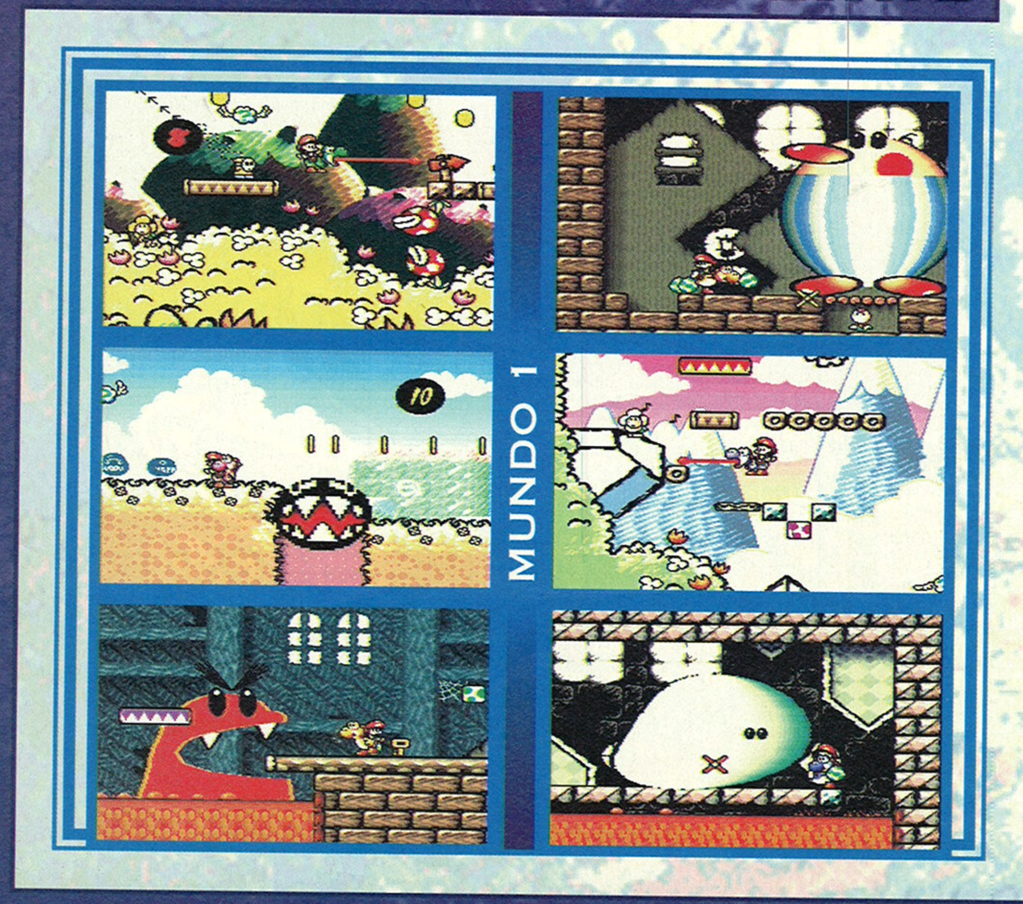
Nada más introducir el cartucho seremos partícipes de una melancólica y extensa *intro* al más puro estilo Nintendo, con gráficos renderizados y pequeñas dosis de *modo 7*. Prestad atención a la dulce nana que acompaña las bellas imágenes.



MEDIOS DE TRANSPORTE

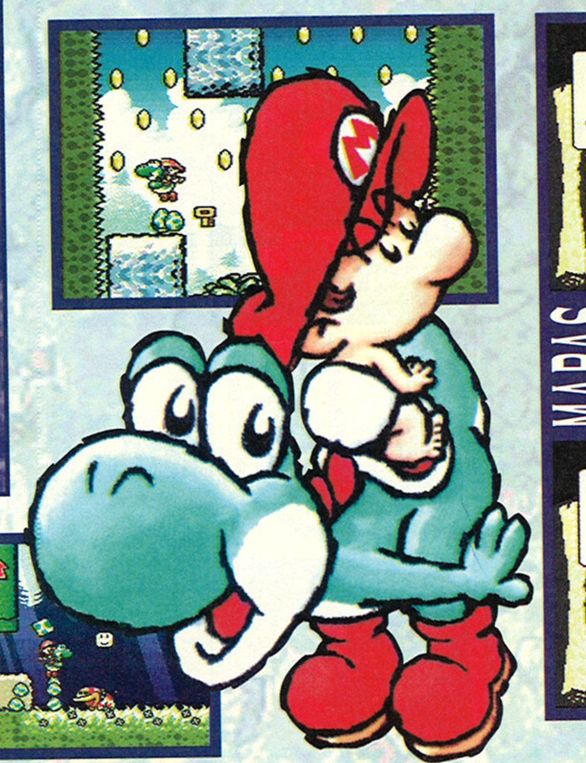
En determinados momentos del juego, Yoshi realizará un atractivo *morphing* convirtiéndose en helicóptero, excavadora-topo, locomotora, automóvil o submarino.

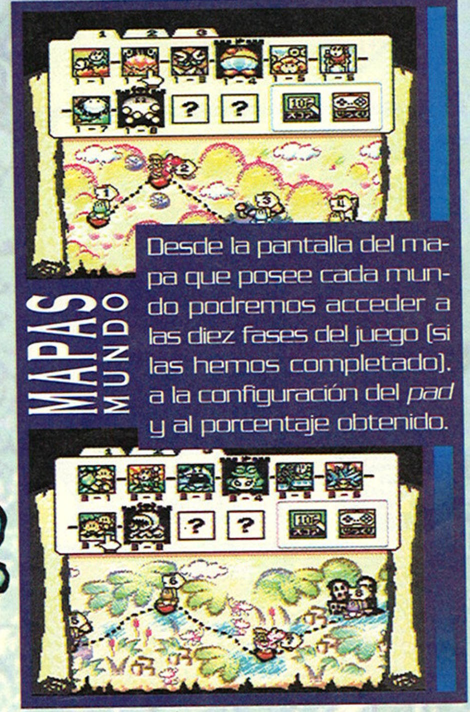
SMW2: YOSHI'S ISLAND



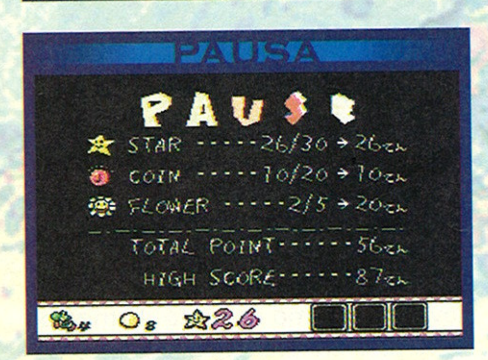
Después de cinco años de tensa y larga espera, por fín vamos a disfrutar con la segunda parte de SUPER MARIO WORLD, el mejor juego de plataformas jamás creado para una consola. Como ya os adelanté en los dos últimos números de **SUPER JUEGOS**, **SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI´S ISLAND** debutará a finales de noviembre en todo el mundo exceptuando Japón, donde ya vio la luz a principios de agosto. La sabia e inconfundible mano de **Shigeru Miyamoto** ha vuelto a dictar las líneas maestras del que a buen seguro puede convertirse en su mejor juego. Para crear el peculiar entorno gráfico de **SMW2** (todo parece dibujado a mano alzada, incluso el manual), se ha utilizado la técnica *Morphformation*. Además de poseer 16 *megas*, cuatro veces más que el primer capítulo, se ha incluido el *chip Super FX2* para gestionar hasta seis planos de *scroll* simultáneos, *Medium* y *Final Bosses* de gigantesco tamaño que en ocasiones ocupan más de un 75 por ciento de la pantalla, rutinas gráficas vectoriales, docenas de *sprites* simultáneos y todo esto sin el menor indicio de ralentización. Pero como todos sabéis, lo absolutamente primordial en los juegos de Mario es la jugabilidad, y en esta ocasión hay que decir que supera con creces todo lo visto hasta el momento, arrebatando incluso la primera posición a SUPER MARIO WORLD. Aunque parecía imposible, **Shigeru** y compañía han trabajado muy





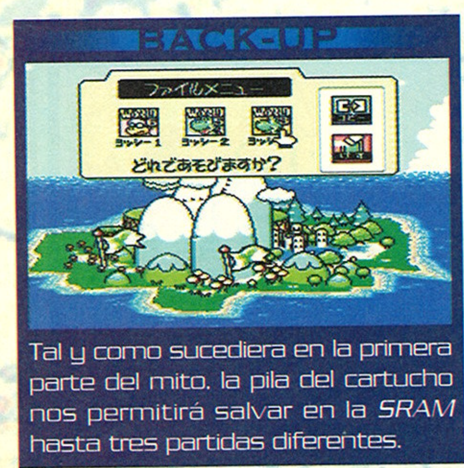


Desde la pantalla del mapa que posee cada mundo podremos acceder a las diez fases del juego (si las hemos completado), a la configuración del *pad* y al porcentaje obtenido.

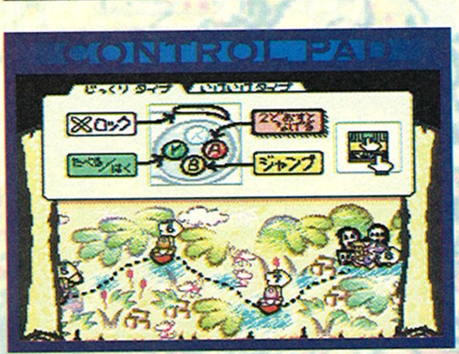


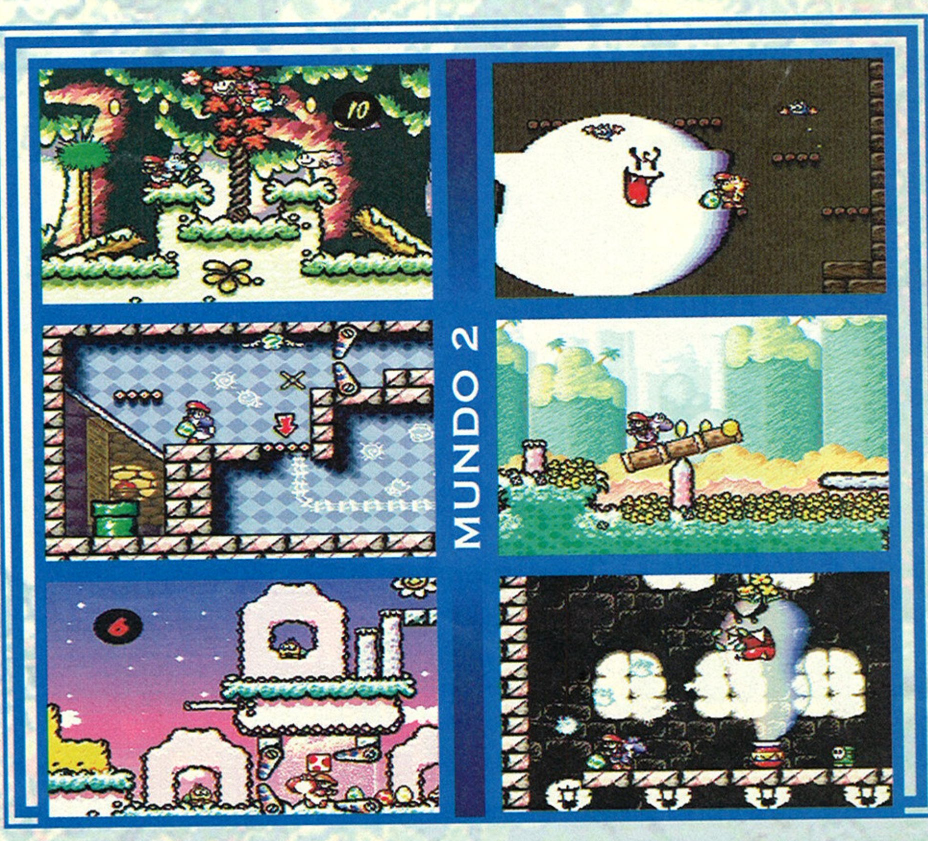
duro durante más de tres años (recordad que el desarrollo de este juego comenzó paralelamente con el del *chip SFX*) para mostrar al mundo entero que han sido capaces de superar en todos los aspectos al clásico por excelencia de ***Super Nintendo***. La gran novedad de **SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI´S ISLAND** es su argumento, el cual nos traslada al momento justo del nacimiento de Mario y





Tal y como sucediera en la primera parte del mito, la pila del cartucho nos permitirá salvar en la *SRAM* hasta tres partidas diferentes.



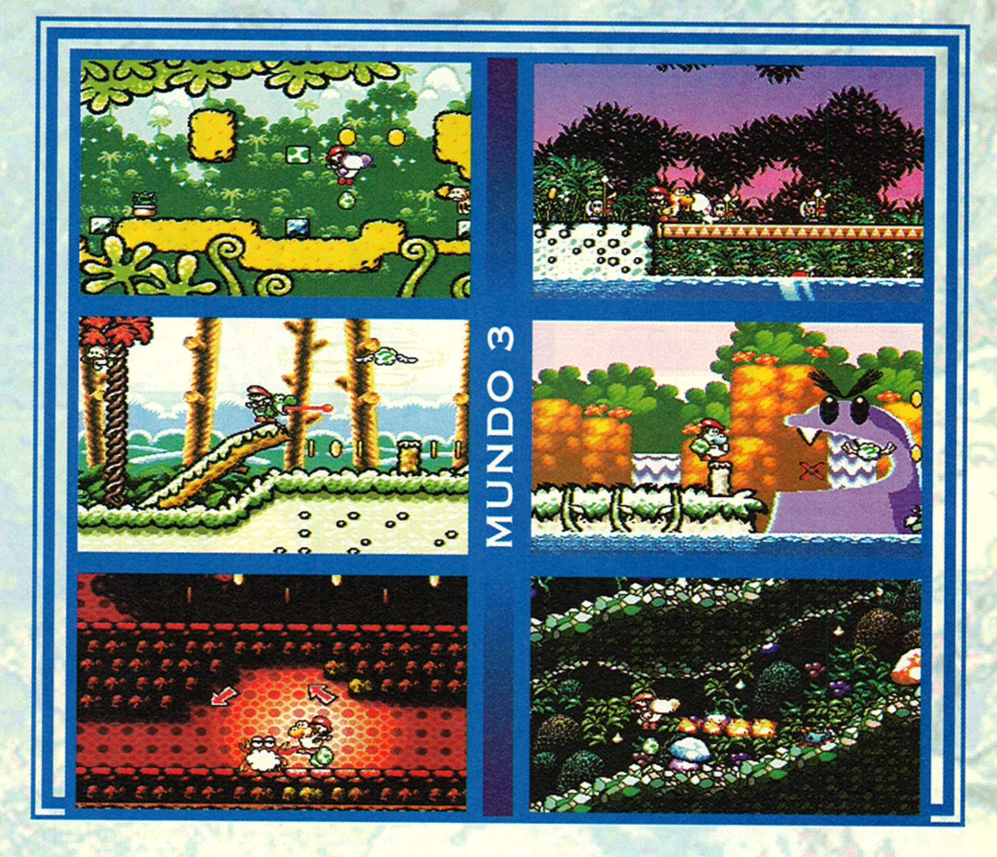




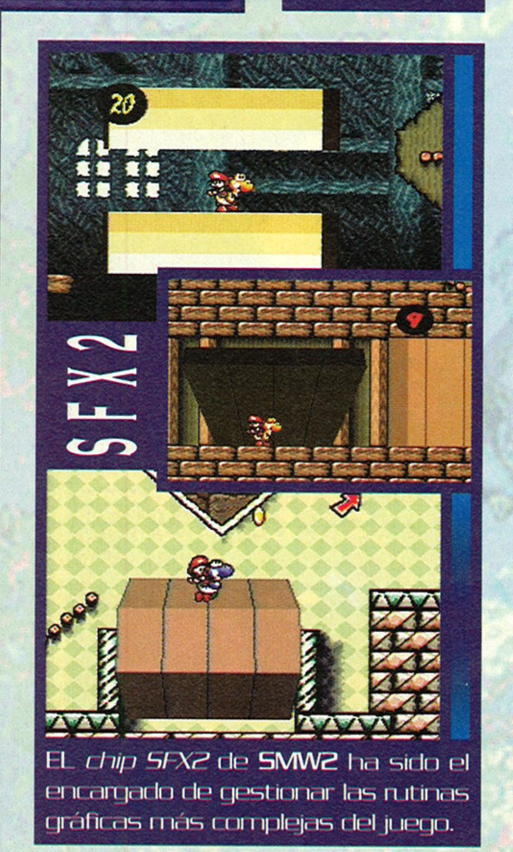


Al final de cada fase participaremos en la ruleta mágica. Sólo accederemos a los *bonus* si las flores salen ganadoras.

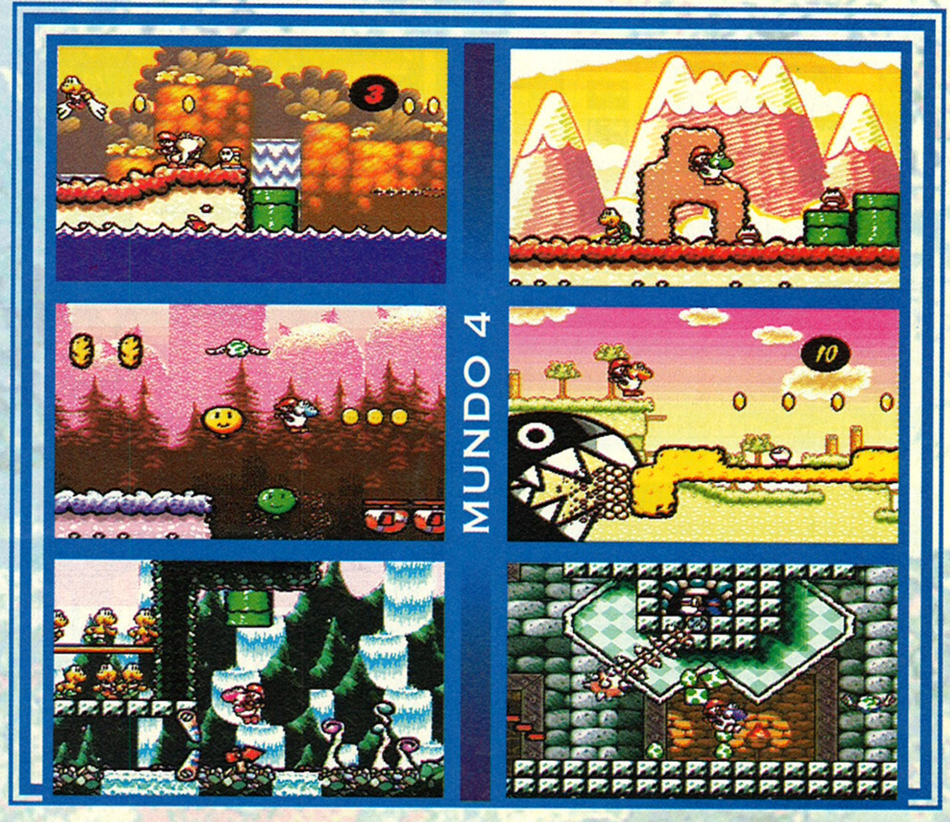




Luigi, y su accidentado viaje en cigüeña en el que Luigi cae en poder del enemigo y Mario sobre el lomo de Yoshi. La isla de Yoshi está compuesta por seis gigantescos mundos, cada uno de ellos dividido en ocho fases de acceso directo, dos secretas y con un par de *Final Bosses*. Al igual que en la primera entrega, podremos volver sobre nuestros pasos para descubrir todos los secretos del juego y conseguir el porcentaje total de cada fase. **Nintendo** ha mantenido la magia que ha rodeado siempre a todos sus títulos y tampoco se ha olvidado de incluir novedades como el punto de mira de Yoshi para eliminar enemigos o conse-



EL *chip SFX2* de **SMW2** ha sido el encargado de gestionar las rutinas gráficas más complejas del juego.





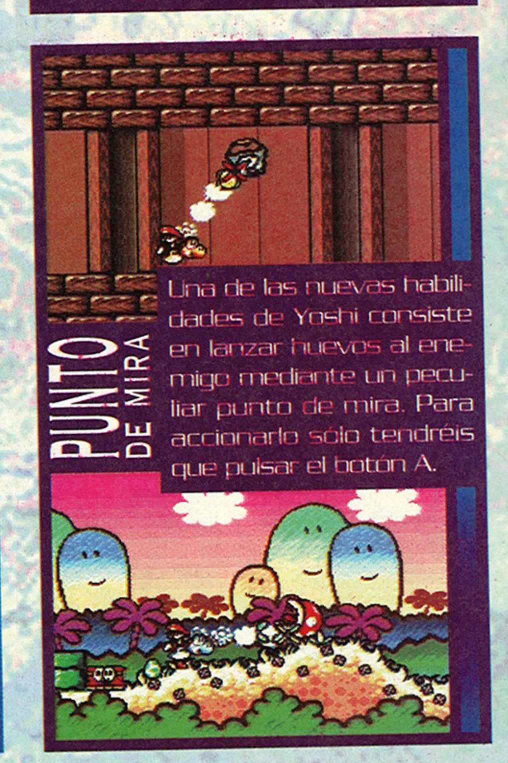
guir objetos, los cinco vehículos en los que se puede transformar Yoshi, los nuevos y divertidos juegos de bonus, y una *intro* con gráficos renderizados que nos meterá de lleno en el mejor juego de ***Super Nintendo*** para este final de año. No os perdáis la *review* del próximo mes porque juegos como **SMW2** sólo aparecen cada cierto número de años (en esta ocasión más de cinco). **SUPER MARIO WORLD 2: YOSHI´S ISLAND** es una prueba más de que tras el secretismo y la seriedad de **Nintendo** se oculta la mejor factoría de sueños lúdicos del planeta.

THE ELF



Las inconfundibles llaves mágicas que yacen ocultas en los bellos y frágiles jarrones nos permitirán disputar simpáticos duelos de inteligencia o habilidad con este enigmático y enmascarado personajillo.





Una de las nuevas habilidades de Yoshi consiste en lanzar huevos al enemigo mediante un peculiar punto de mira. Para accionarlo sólo tendréis que pulsar el botón A.


DEJA DE PENSAR
LOS JUEGOS
INCLUYE
CD KILLER CUTS DE REGALO
•Creado en estaciones de trabajo Silicon Graphics
•Tecnología ACM•Desarrollado por Rareware•Alias Research-Power Animator•Rendering en 3D. Deja de perder el tiempo y prepárate para enfrentarte al juego de lucha más alucinante y real que jamás hayas visto.
Killer Instinct el juego en el que
SUPER NINTENDO
Killer Instinct
Killer Cuts Music CD Included Inside!
Only For Nintendo
Super Nintendo Entertainment System
Teen



EN CÓMO SERÁN
EN EL FUTURO
TAPSA/NWAyer
TODA DEBILIDAD SE PAGA MUY CARA. SE PAGA CON LA VIDA. PERO SI ERES DE LOS QUE SACA A RELUCIR ESE IMPULSO QUE LLEVA A ANIQUILAR A TODO AQUEL QUE INTENTE ACABAR CONTIGO, ESTE ES TU JUEGO. AHORA YA PUEDES APUNTARTE AL TORNEO QUE TE DARÁ LA OPORTUNIDAD DE DEMOSTRAR LO QUE TIENES CUANDO ALGUIEN TE PROVOCA: INSTINTO ASESINO.
Nintendo
Nintendo España, S.A.
KILLER INSTINCT

INTRO

A la review de **RAYMAN** que este mes os ofrecemos, debemos sumar las primeras imágenes de la adaptación para ***PlayStation***, cuya calidad nos ha dejado gratamente sorprendidos, más aun cuando pensábamos que la versión de ***Jaguar*** era difícilmente superable. Para la ocasión, los diseñadores de **Ubi Soft**. han decidido exprimir al máximo las posibilidades gráficas de la

RAY MAN



máquina, añadiendo nuevos planos de *scroll* a los ya existentes en la versión para la consola ***Jaguar***. El resto, exceptuando algunos niveles nuevos que se han incluido, es muy semejante al resto de adaptaciones reaizadas, tanto para ***Jaguar*** como para ***Saturn***. ¿Dónde está la verdadera gracia de este juego? Bueno, el juego es una auténtica maravilla en todos los aspectos, aunque en esta ocasión nos encontramos con un tratamiento en el aspecto auditivo ciertamente increíble. A las númerosas pistas distintas con melodías que acompañan durante los distintos niveles, hay que añadir la excepcional calidad de los efectos de audio, que en niveles como *Band Land* llegan a dejarnos con la boca abierta.
La intro del juego ha sido sustancialmente modificada con respecto a ***Jaguar*** (que prácticamente carecía de ella), incluyéndose una lograda animación, al más puro estilo **Disney**, en la que se nos da buena muestra de lo que posteriormente encontraremos en el juego. Mu-





chos estaréis confundidos con la lectura de esta *Preview* (parece más una *Review*), pero no hemos podido resistir la tentación de dejar escapar por nuestra boca los elogios que este título se merece, después de haber visionado una versión *Beta*, casi finalizada, en la que ya se adivinan las excelencias de este juego. Por otro lado, cabe destacar la atención de sus programadores al disponer distintas opciones que nos permitirán reanudar una partida aunque no tengamos a nuestra disposición los *Memory Card* de ***PlayStation***, por medio de unos prácticos pero interminables *passwords*.



JAULAS. En cada nivel del juego encontraremos séis jaulas que deberemos abrir para liberar a sus prisioneros. Por desgracia, cuanto más avancemos, más difícil será localizarlas.



CONTINUE

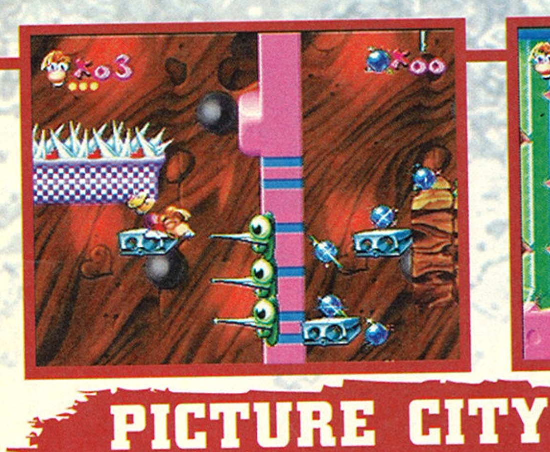




MAPA



FOTOGRAFO





PICTURE CITY 3

PASSWORD

XMV7BHOKL?

PASSWORDS. Para todos aquellos usuarios que no dispongan de las Memory Card de PlayStation, los programadores han incluido una opción de *passwords* para reanudar las partida.

niveles





DREAM FOREST 4



TARAYZAN. A lo largo de la aventura aparecerán algunos seres que nos dotarán de poderes para la fase en curso. Este, por ejemplo, nos dará una bolsa con semillas para pasar el nivel.



OPCIONES

Con la llegada de este **RAYMAN** para ***PlayStation*** (junto con la correspondiente para ***Saturn***) se abrirá una nueva polémica en torno a las posibilidades 2D de la máquina de **Sony**. Las características técnicas de ***Saturn*** le dan cierta ventaja en este apartado, pero llegados a este punto, y después de haber comprobado la magnífica calidad de este **RAYMAN**, no creemos que la versión para ***Saturn*** pueda superar a la de ***PlayStation***. La polémica está servida. Ahora tan solo hace falta esperar a que nuevos juegos de plataformas aparezcan para ambas máquinas. Para entonces tendremos la potestad de decidir si aquellos que afirmaban lo comentado tenían razón o no. Mientras tanto, esperaremos a que **RAYMAN** para *PlayStation* llegue a España, posiblemente el mes que viene, mostrándonos su aspecto definitivo. La compañía francesa **Ubi Soft.** es la responsable de esta genialidad de la programación que, sin duda, hará las delicias de todos aquellos buenos aficionados a las plataformas.

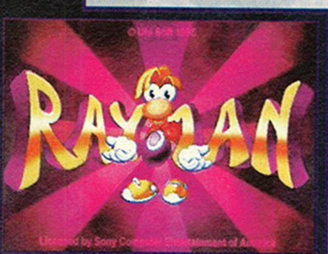
J.C.MAYERICK

ASI SE HIZO

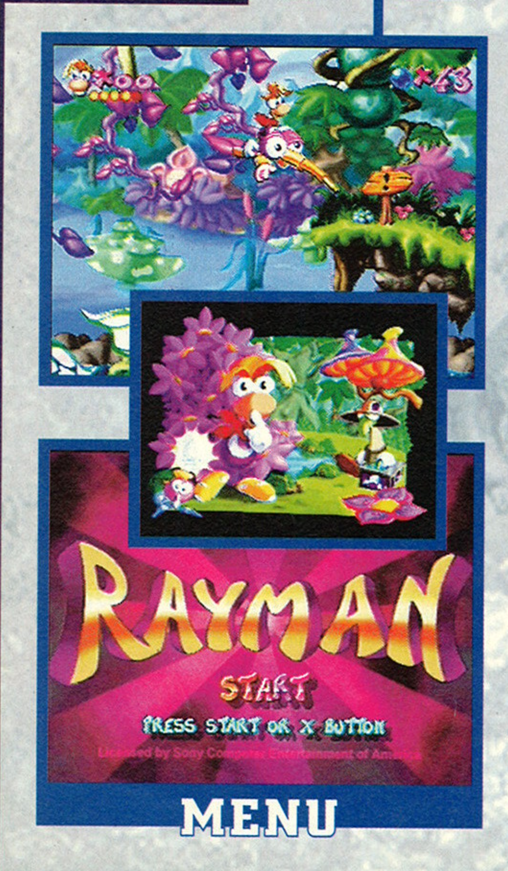




ENEMIGOS



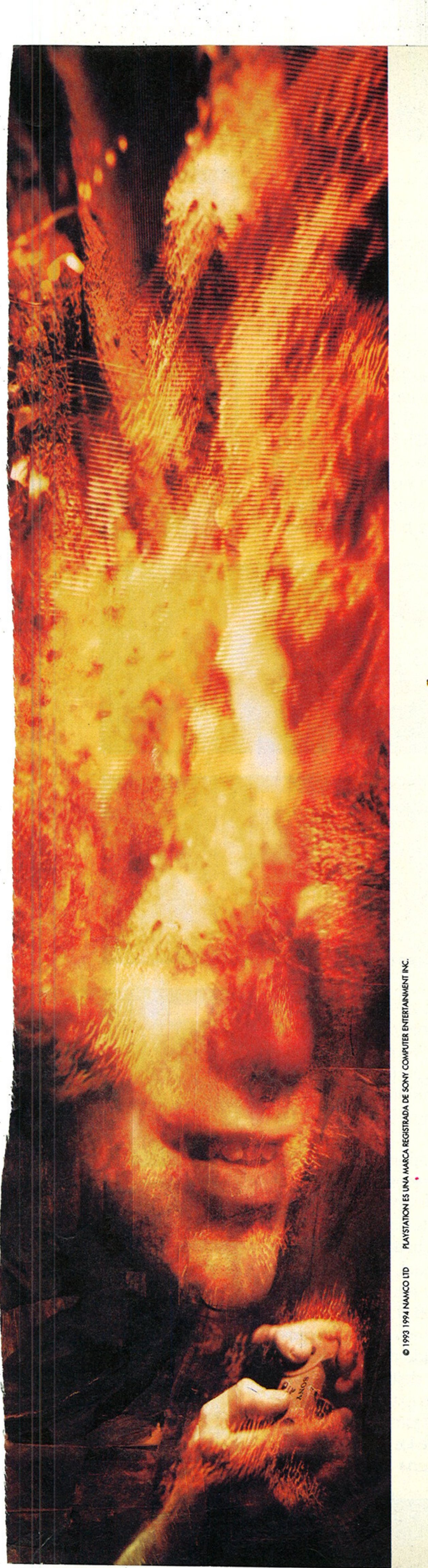




MENU

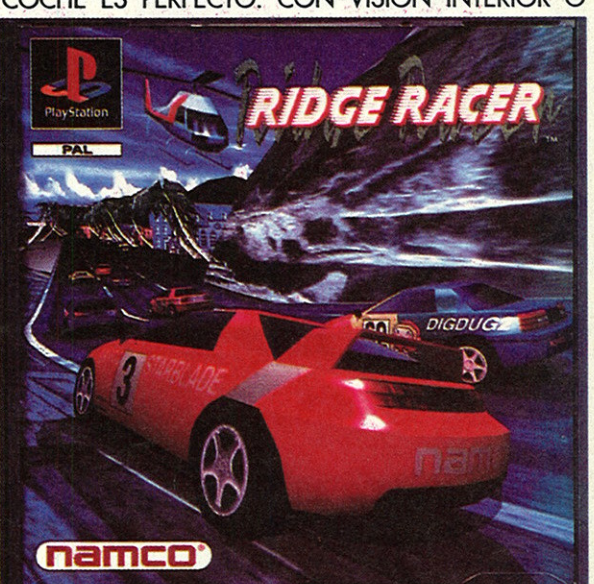


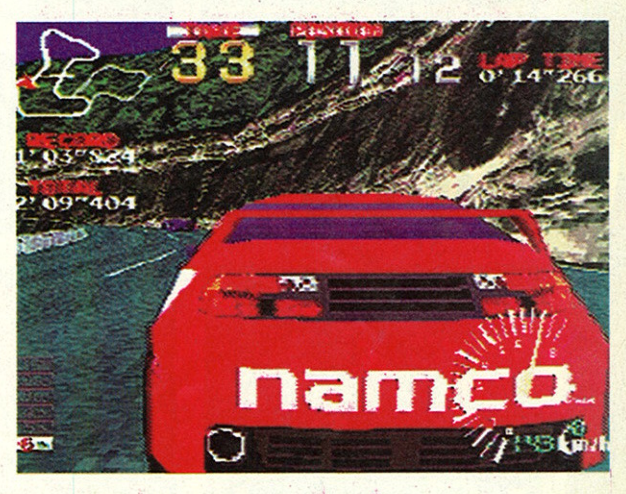




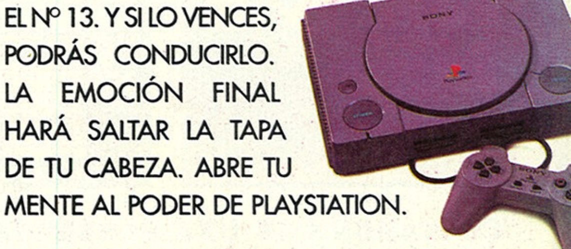
NI SIQUIERA LA REALIDAD TE RESULTARÁ TAN EXCITANTE

CON *RIDGE RACER*, TU CABEZA DARÁ VUELTAS AL MISMO RITMO QUE EL MOTOR DE TU COCHE. ELIGE UNO DE LOS 13 MODELOS Y PISA EL ACELERADOR. SUENA UNA DE LAS 6 MELODÍAS. QUE NO TE DISTRAIGA, PARA LOS OTROS COCHES NO ERES MÁS QUE UN ACCIDENTE. EL JUEGO IGUALA LA CALIDAD DEL ARCADE, SU TEXTURE-MAPPING Y GOURAUD SHADDING, Y LA DESCONCERTANTE SENSACIÓN DE VELOCIDAD. TU CONTROL DEL COCHE ES PERFECTO. CON VISIÓN INTERIOR O





EXTERIOR. CHOQUES, ADELANTAMIENTOS,... TODO ES REAL . POR ESO TE ENGANCHAS Y NO PUEDES DEJAR DE CORRER. CADA VEZ A MAYOR VELOCIDAD PARA LLEGAR EN PRIMERA POSICIÓN. SI LO LOGRAS EN LAS 4 RUTAS, TE ENFRENTARÁS AL MISTERIOSO COCHE NEGRO, EL Nº 13. Y SI LO VENCES, PODRÁS CONDUCIRLO. LA EMOCIÓN FINAL HARÁ SALTAR LA TAPA DE TU CABEZA. ABRE TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION.









TARJ. AMARILLA



Un «hachazo» por detrás hará que este arbitro se atreva a sacarnos una tarjeta amarilla.







En las páginas de **SUPER JUEGOS** habéis podido seguir todo lo que los nuevos soportes han producido sobre el llamado deporte rey. Tras los fulgurantes pasos de programas como FIFA SOCCER de ***3DO*** o VICTORY GOAL de ***Saturn***, llega ahora hasta nuestras manos otra joya futbolística, **WINNING ELEVEN** para ***PlayStation***. Creado por la compañía nipona **Konami**, este arcade tiene un cierto parecido con la nueva recreativa de **Sega**, VIRTUA STRIKER, donde los jugadores están formados por polígonos con texturas. Por resumir de algún modo lo visto en pantalla, **WINNING ELEVEN** es un completo espectáculo visual donde la brillante animación de los jugadores se ve resaltada por un impecable movimiento de cámaras. El sonido resulta casi tan asombroso como el apartado gráfico, con la incombustible locución de un comentarista nipón que vive más el fútbol que el mismísimo **David Vidal**.

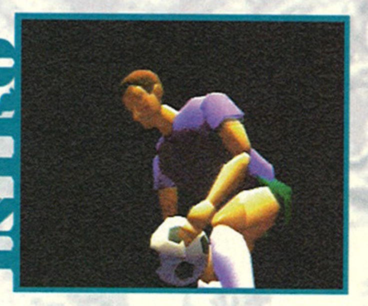
Basado en la liga japonesa, **WINNING ELEVEN** cuenta con tres perspectivas diferentes y la posibilidad de competir en cinco modos distintos de juego (Exhibición, *Versus*, Liga, Copa y *All Stars*). Además de estas opciones, el programa de **Konami** incluye una rigurosa base de datos, con fotos de todos los jugadores de la *J-League* y sus números más interesantes. Dejando a un lado curiosidades, uno de los aspectos más destacables de **WINNING ELEVEN** es su extraordinaria jugabilidad. Aunque tengamos que utilizar la práctica totalidad de los botones del *pad* (los diez tienen alguna función específi-

INTRO



















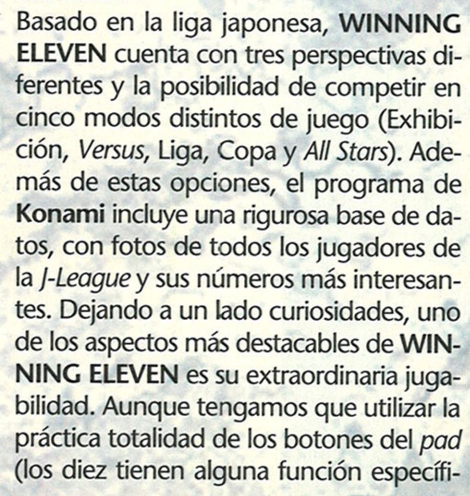




BASE DE DATOS











CONTAMOS CON UNA PODEROSA BASE DE DATOS DONDE PODREMOS OBSERVAR LAS CARACTERISTICAS DE TODOS LOS JUGADORES.







CELEBRACION



COPA



PlayStation

PENALTI





Cuando tengamos que tirar penalties, la cámara seguirá fielmente la trayectoria que describa el balón.

EQUIPOS




REPETICION








Por fin llega hasta nuestras manos un simulador futbolístico, sin duda uno de los géneros de mayor aceptación entre los usuarios de videojuegos de España. Que vengan más.

FUERA DE JUEGO



ESTADISTICAS





ca), la sencillez en el control y manejo de los jugadores nos permitirá hacer todo tipo de diabluras y los pases más increíbles. Si emular a **Koeman** o a **Hugo Sánchez** está en nuestras manos, también lo estará el pelar las espinillas de los rivales con entradas de juzgado de guardia que, por cierto, casi siempre quedan sin sanción. Todo forma parte del espectáculo. En resumen, todo un compendio de detalles geniales que hacen de este título una auténtica joya de muchos kilates.

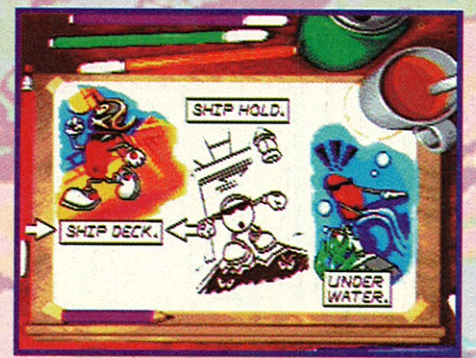
En nuestro próximo número de **SUPER JUEGOS** podréis disfrutar de una completa review de **WINNING ELEVEN**, el primer juego de fútbol para *PlayStation*. Hasta entonces, buenas noches y saludos cordiales.

DE LUCAR











MEGA DRIVE

VIRGIN

24 MEGAS

REINO UNIDO

UNDER THE SEA

PIRATE SHIP



TEMPLE OF...



SPOT GOES TO HOLLYWOOD

SPOT GOES TO HOLLYWOOD sigue las directrices de su antecesor, pero en esta ocasión la perspectiva es isométrica.

GHOST HOUSE

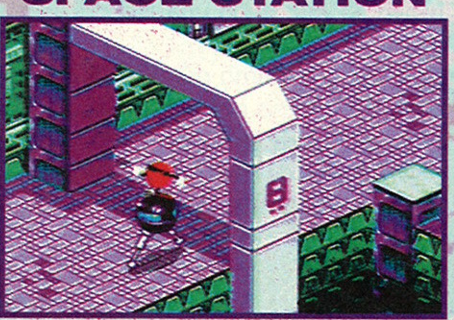


HAUNTED CASTLE

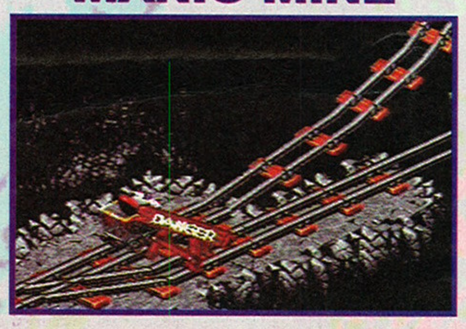


Los decorados de este gran juego están inspirados en famosas producciones cinematográficas. De esta forma podremos atravesar fases que nos recuerdan a LA GUERRA DE LAS GALAXIAS, LOS CAZAFANTASMAS o JURASSIC PARK.

SPACE STATION



MANIC MINE



Hace dos años que la estrella de la programación **David Perry** nos sorprendió con un divertido y espectacular arcade. Se trataba de **COOL SPOT**, plataformas basado en **SPOT**, un juego parecido al Othello cuyas fichas se desplazaban por el tablero en divertidas animaciones. En el arcade de **David Perry** debíamos controlar a la susodicha ficha al tiempo que rescatábamos a las otras que estaban prisioneras en jaulas. Para poder liberarlas era necesario localizar fichas rojas en cada fase. Precisamente este es el objetivo de **SPOT GOES TO HOLLYWOOD**, sólo que en esta ocasión se han variado perspectiva y escenarios. Este cartucho se desarrolla en perspectiva isométrica, idéntica a la utilizada en **LIGHT CRUSADER**. Podremos mover a nuestro personaje en ocho direcciones distintas. El escenario del juego es nada menos que el mismísimo Hollywood, lo que asegura variedad de decorados y enemigos. Estos van desde misteriosos castillos con fantasmas verdes, hasta frenéticas persecuciones en la jungla jurásica. Esta versión para ***Mega Drive*** es la primera de todas las que irán apareciendo. Le seguirán las de ***Super Nintendo, 32X, PlayStation*** y ***Saturn***. Las esperamos con impaciencia.

THE PUNISHER



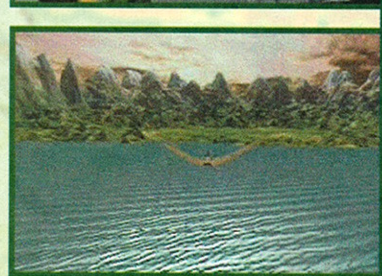
La pluma es
más poderosa
que la espada
y mucho más
rápida que tú
Mortus
SEGA
the GAME is NEVER Over.
COMIX ZONE!!!
COMIX ZONE
MEGADRIVE



INTRO













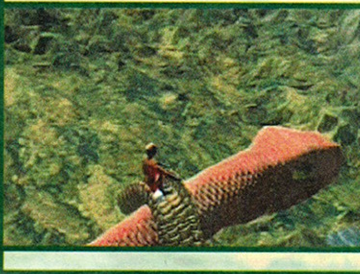
LOST EDEN

Como podéis observar, las pantallas de este juego despliegan una calidad gráfica que pocas veces se ha visto en títulos de CDi. Sin duda alguna, la tarjeta MPEG es ya un accesorio imprescindible para poder aprovechar al máximo toda la capacidad de este polivalente sistema.



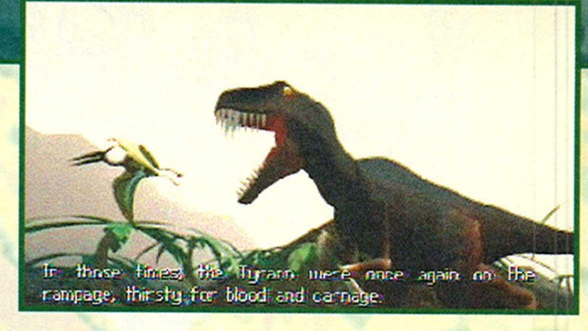








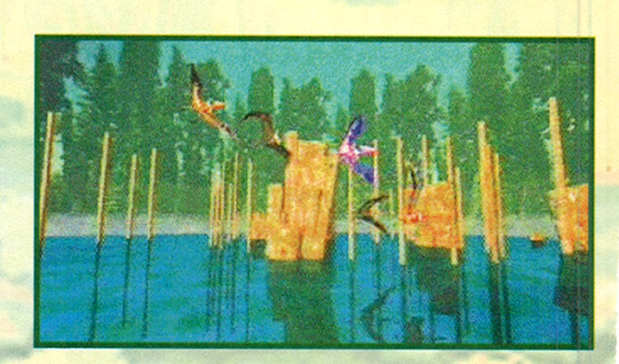




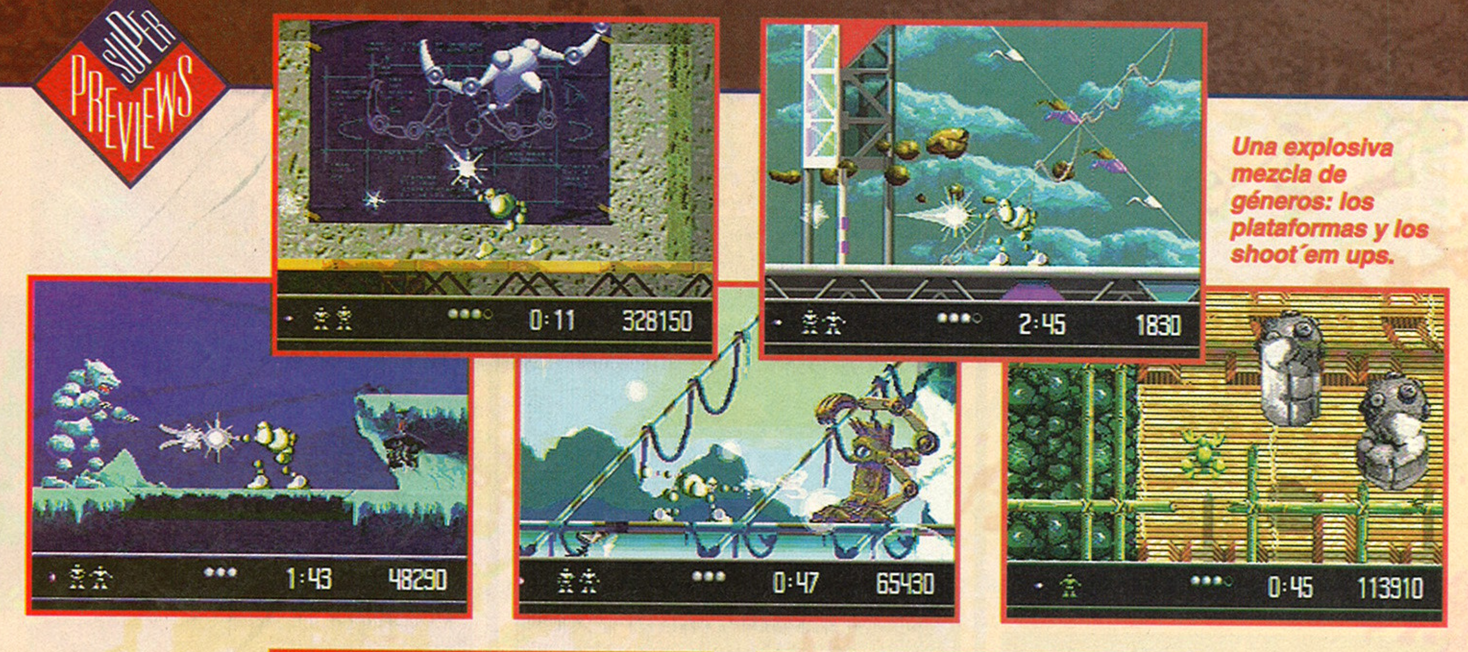
Hace aproximadamente un año la compañía **Philips Media** lanzó al mercado la conversión de uno de los juegos más populares de ***PC***, THE 7th GUEST. Esta aventura gráfica desplegaba gráficos y animaciones que encantaban a todo el que se atrevía a jugar. Recientemente acabamos de recibir directamente convertido de ***PC*** el segundo título que entronca directamente con este género de puzzles-aventura que, a buen seguro, va a levantar pasiones entre los poseedores de un ***CDi***: **LOST EDEN**.

El juego esta ambientado en plena época jurásica, donde seres humanos y dinosaurios conviven en paz y armonía. Los problemas comienzan cuando el malvado rey de los Rex planea llevar a cabo un golpe de estado y derrocar al actual monarca. Tú, como hijo del rey, debes aliarte con otros miembros de la mesa redonda, e intentar evitar por todos los medios que esto ocurra, incluso poniendo tu preciosa vida en juego. **LOST EDEN** es una aventura gráfica que necesita tarjeta *MPEG*. Los espectaculares gráficos, las impresionantes animaciones renderizadas, y la excelente jugabilidad junto con las llamativas melodías que los programadores de **Cryo** (CREATURE SHOCK) han desarrollado, van a hacer que este juego sea uno de los mejores del catálogo de lanzamientos que ***CDi*** nos tiene preparados de aquí a final de año. En los próximos meses os ampliaremos la información sobre un programa muy interesante para los, cada día más numerosos, usuarios de ***CDi***. Un miembro más del club de los BURN: CYCLE, MAD DOG McCREE o THE 7th GUEST.

ASIKITANGA




LOST EDEN
CDi
PHILIPS MEDIA/CRYO
CD ROM
FRANCE
You have come! And in spite of your father's orders... I respect his feelings... But there are things that I must tell you while there is
Adam. Counsellor Monk look for you. King want you in Throne Room.
LOST EDEN
SUBTITLES
MIXER
LOAD
SAVE
QUIT
RESTART
RETURN
TEST
TAPE



Una explosiva mezcla de géneros: los plataformas y los shoot´em ups.

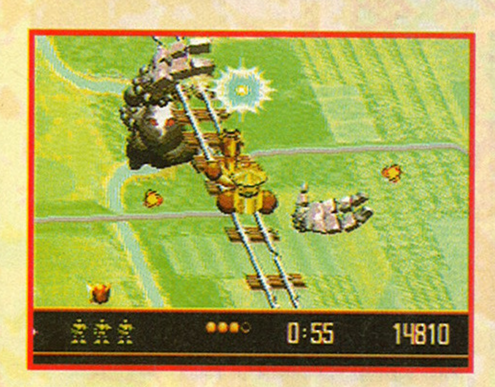


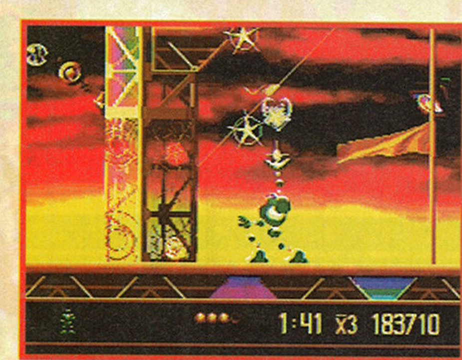
Con VECTORMAN viajarás a mundos con los que jamás habrás soñado, combatiendo con la peor calaña del espacio, como androides, aliens y algún que otro maquetador.

El protagonista de VECTORMAN está compuesto por esferas, lo que le dota de una envidiable agilidad, sólo comparable a la de nuestro Director de Arte en sus noches locas de rumba.

VECTORMAN

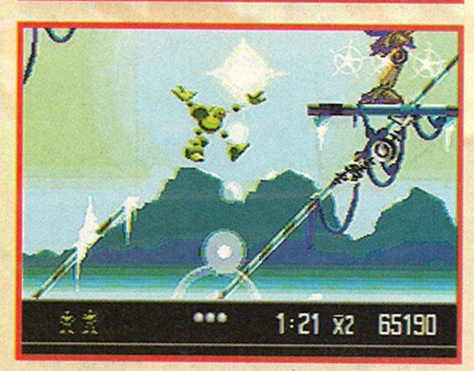








VECTORMAN promete convertirse en uno de los mayores bombazos para Mega Drive de este año.

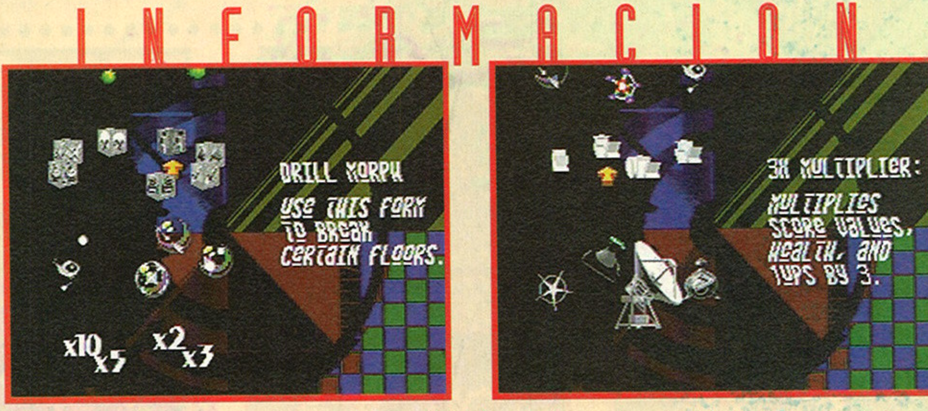


EL objetivo principal de VECTORMAN se puede resumir en tres conceptos: Disparar, disparar y disparar.

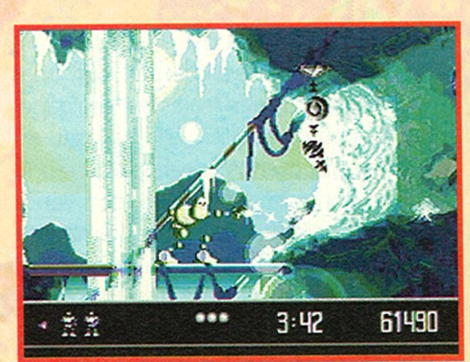
Tal como os anunciábamos el mes pasado, el final del periodo estival va a marcar la aparición de un nuevo héroe para *Mega Drive*, **VECTOR MAN**, el hombre rodamiento. Esta extraña criatura creada a base de esferas (en la linea de los luchadores de BALLZ), es la protagonista del nuevo y espectacular *shoot´em-up* de **Sega**, programado en su totalidad por unos viejos conocidos de los usuarios de *Mega Drive*: **Blue Sky Software**. Sí amigos, el mismo grupo de incontinentes renales que en su día revolucionaron la historia de los videojuegos con dos títulos tan lamentables como THE LITTLE MERMAID y TALESPIN, parece haber encontrado por fín el camino de la calidad con este título, después de que lavaran bastante su imagen con otro estupendo juego para *Mega*

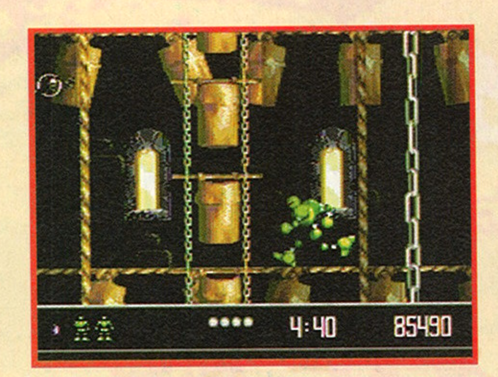


INFORMACION



Antes de comenzar la partida, y debido a la ingente cantidad de ítems que contiene el juego, podremos acceder a una pantalla especial que nos aleccionará sobre los distintos tipos de iconos y sus diferentes poderes.







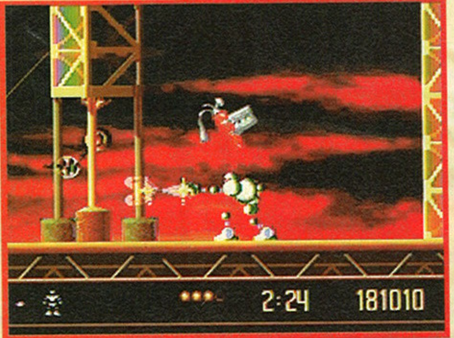
Como podéis observar, la calidad técnica de VECTORMAN es soberbia, resaltando especialmente todo lo relacionado con sus impresionantes rutinas gráficas.





VECTORMAN es, con bastante diferencia, el mejor juego programado hasta la fecha por Blue Byte Software. Atrás quedaron los tiempos del Talespin y The Little Mermaid.





Drive como fue el corrosivo REN & STIMPY. **VECTORMAN** reune dos de los géneros más populares y adictivos, las plataformas y los *shoot´em-up*, en un cartucho que sorprenderá a más de uno por sus impresionantes rutinas gráficas, muchas de ellas totalmente inéditas en ***Mega Drive***, y por su envidiable jugabilidad. Recogiendo elementos de títulos clásicos como STRIDER o CONTRA, **VECTOR MAN** está dividido en varias fases, algunas de muy distinto desarrollo, en las que el jugador debe hacer uso de todos sus reflejos e ingenio para acabar a golpe de protón con todas las legiones de androides enfebrecidos que pueblan cada uno de los niveles. Al contrario de la mayoría de juegos de este tipo, **VECTOR MAN** no mantiene en todo momento un desarrollo lineal, sino que ofrece al jugador multitud de caminos y atajos, muy en la linea de la saga TURRICAN, y añade además algunas fases especiales, de distinta mecánica y punto de vista, y que aportan la conveniente nota de humor y que constituyen lo mejor del juego. Fases tan dispares y desmadradas como perseguir por una pista de baile de los años 70 (la fase se llama «Staying Alive») a unos «robozes», huir del ataque de unos zuecos metálicos de la talla 215 extralargo, o recorrer las vías del transiberiano (a 300 m. de altura) mientras un androide se dedica a cosquillearnos los juanetes.

En próximos meses os ofreceremos una extensa *review* de este gran juego, destinado a ser uno de los grandes del año para ***Mega Drive***. Calidad no le falta para ello.

NEMESIS



NIVEL 1









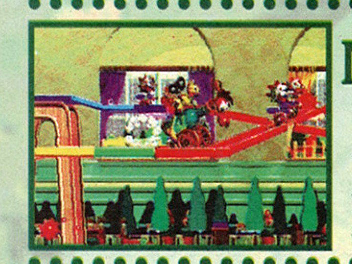

Unas semanas después de aparecer en nuestro país la primera parte de **CLOCKWORK KNIGHT** salía en Japón la segunda entrega de este título. Cuando **Sega** lo programó, **CK** era un alucinante compacto con más de catorce fases, pero debido a una maniobra de marketing, se decidió partir el juego en dos volúmenes para aumentar así la repercusión y éxito del juego. Por suerte, esta jugada nos permitirá disfrutar de

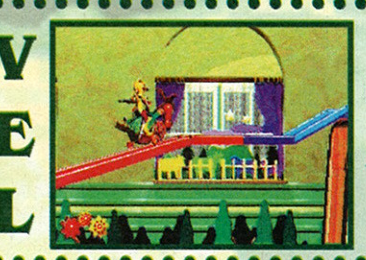


algunas importantes mejoras. Los gráficos aunque similares, cuentan con unas texturas mucho más reales en los mapeados. En cuanto al diseño de las fases, estas son ahora menos lineales incluyendo algunas, como la del caballo, con varios recorridos a elegir. Además en la mayoría de los decorados la acción transcurre en dos planos distintos pudiendo desplazarnos al fondo del decorado. Otro punto mejorado es el de los enemigos de final

CLOCKWORK KNIGHT VOLUME TWO

NIVEL 2










NIVEL 3










BOSSES

Los clásicos enemigos de final de fase son muy variados, y estan formados por toda clase de originales y variopintos monstruos. Atras quedaron los tiempos de los juguetes.

NIVEL 4





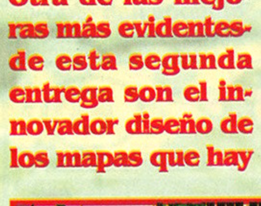






MAPAS





Otra de las mejoras más evidentes de esta segunda entrega son el innovador diseño de los mapas que hay en cada fase. Un espectáculo de luz y de color que lo convierten en uno de los juegos más bellos de *Saturn*.

de fase, que son mucho mas variados en su diseño y con más patrones de ataque. Mención aparte merece la intro del juego,un videoclip que nos resume la primera parte a ritmo de Samba. En próximos meses os descubriremos los secretos de este **CLOCKWORK KNIGHT:VOLUME TWO**, el regreso del personaje que va camino de convertirse en el "**Sonic**" de *Saturn*.

THE PUNISHER





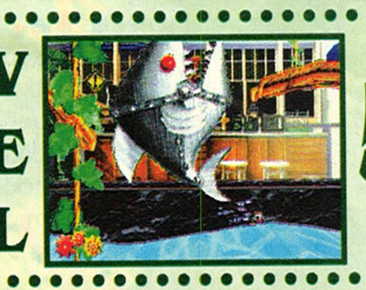




NIVEL 5











La última versión para el mercado español de este título para SN apareció en 1993.

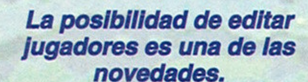




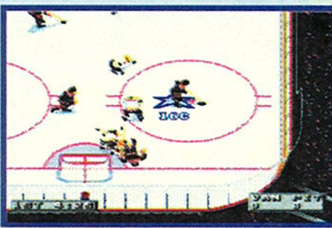




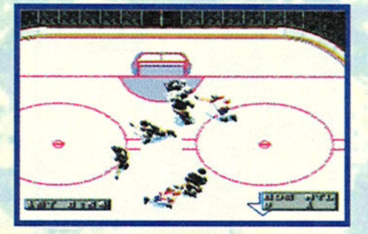




La posibilidad de editar jugadores es una de las novedades.



La perspectiva vertical es similar a la de sus anteriores versiones.



Como suele suceder, gráficamente no hay muchas modificaciones.



Los traspasos entre clubes son recogidos por primera vez dentro del hockey.

NHL HOCKEY 96

Aunque año tras año **Electronic Arts** lanza una nueva versión de EA HOCKEY para los 16 bits de **Nintendo** y **Sega**, estos cartuchos no siempre llegan al mercado español. Así, mientras que para ***Mega Drive*** ya ha aparecido la versión de 1994, los usuarios de **Nintendo** han tenido que conformarse, al menos en nuestro país, con la de 1993. La llegada de **NHL HOCKEY'96**, hace que los dos sistemas que cuentan con mayor número de seguidores en nuestro país vuelvan a ponerse a la par en el mundo del hockey. Una vez más los programadores se han limitado a mantener las líneas básicas de sus anteriores simuladores sobre este deporte, sobre todo las relativas al aspecto gráfico, realizando pequeñas variaciones. Las principales novedades, además de la ya tradicional renovación de plantillas de los diferentes equipos, son la posibilidad de editar jugadores y la de realizar traspasos entre los diferentes clubes de la NHL. La versión para ***Super Nintendo*** tiene más fácil la entrada en nuestro mercado, ya que de momento no existen grandes competidores en este género a diferencia de lo que ocurre en ***Mega Drive***, en la que destacan cartuchos como el reciente WAYNE GRETZKY AND THE NHLPA ALL STARS.

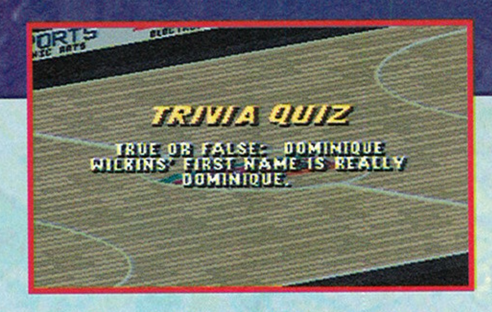


Es posible participar en una temporada completa de la NHL.

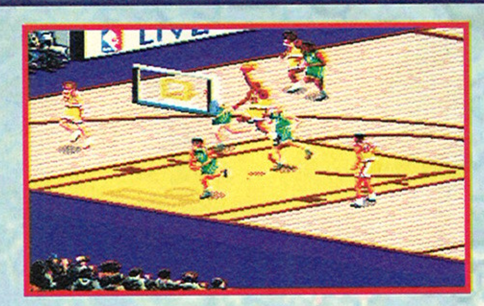
Las plantillas de los equipos han sido actualizadas.



JAVIER ITURRIOZ



Durante los partidos aparecen preguntas sobre la NBA. Todo un reto para los más aficionados.

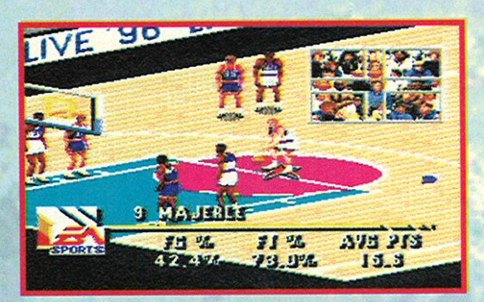












NBA LIVE 96

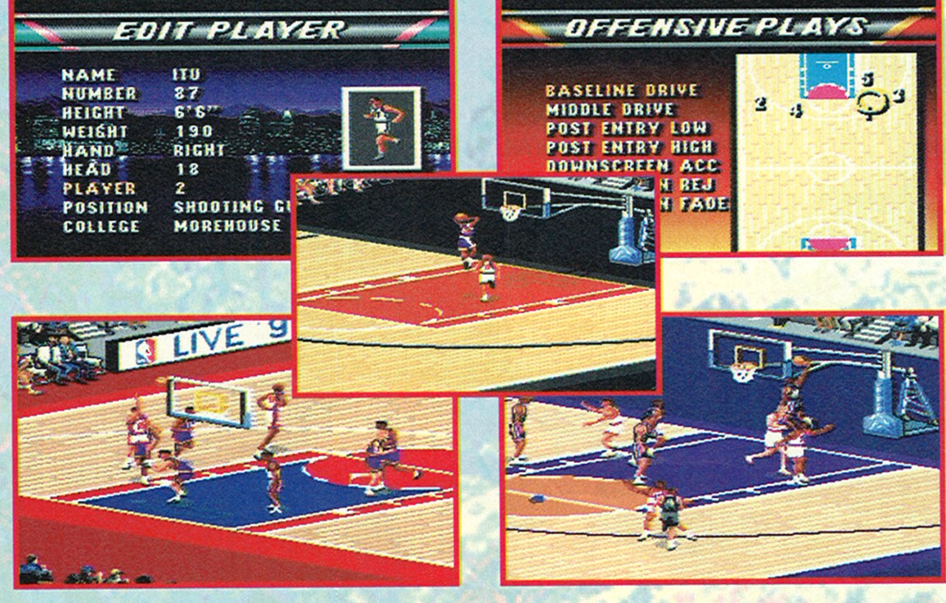
La compañía norteamericana **Electronic Arts** vuelve a la carga con una nueva entrega de su saga dedicada al baloncesto. NBA LIVE'95 marcó una nueva etapa gracias, sobre todo, a una impresionante perspectiva isométrica que sustituía a la vista lateral. Un año después aparece la versión renovada para el año 1996 en la que se mantienen las principales características de su antecesor a la vez que se añaden algunos de los elementos más destacados de cartuchos como NBA ACTION o TECMO NBA ALL STARS. Entre las novedades más importantes hay que citar la incorporación de las dos nuevas franquicias de la NBA (Toronto y Vancouver), la opción para crear jugadores mediante un completo editor, la posibilidad de participar en los *draft,* y la existencia de jugadas ensayadas. Además, se perfeccionan los gráficos de las estrellas de esta competición, y se incluyen nuevos y vistosos sistemas estadísticos. Todo ello junto a la variedad de opciones y a la jugabilidad que caracteriza a los simuladores de **Electronic Arts**, hacen prever muchas horas de diversión bajo los tableros.



EDITOR

JUGADAS

NUEVOS EQUIPOS





Es posible crear jugadores determinando, entre otros aspectos, el nombre, el número, y las características físicas. Además se pueden realizar traspasos.

La inclusión de jugadas predefinidas es una de las novedades de este cartucho. Sin embargo, ya aparecía en títulos relativamente veteranos como el completo TECMO NBA.

JAVIER ITURRIOZ


YA A LA VENTA

CUANDO ABRES TU MENTE AL PODER DE PLAYSTATION, ES MUY DIFICIL VOLVER A PONER LA TAPA.

TEN CUIDADO. MUCHO CUIDADO. ESTA NO ES UNA CONSOLA COMO LAS QUE HAS MANEJADO HASTA AHORA. ESTAMOS HABLANDO DE PODER. LA CLASE DE PODER DE 5 PROCESADORES CON UN CHIP TRIDIMENSIONAL INIGUALABLE QUE GENERAN 360.000 POLIGONOS POR SEGUNDO CONECTADOS A UN CD-ROM DE DOBLE VELOCIDAD. EN EL MOMENTO EN QUE LA ENCIENDES, TE GOLPEA. JUSTO ENTRE LOS OJOS. COMO SI USARAS UN UZI 9M.M. DE DESCONGESTIONADOR NASAL. HAY UN SALON DE JUEGOS EN TU CUARTO DE ESTAR Y NO TIENES TIEMPO DE ORDENAR LOS MUEBLES. COMIENZAS A VER COLORES ANTE TUS OJOS. 16,8 MILLONES DE COLORES. COMIENZAS A EXPERIMENTAR GRAFICOS TRIDIMENSIONALES QUE ABRASAN TU RETINA. ANIMADOS A VELOCIDAD REAL. TE DAS CUENTA DE QUE NO ESTAS EN OTRO MUNDO. ES OTRO UNIVERSO. TU CORTEZA CEREBRAL ESTA FRITA. Y TUS OIDOS ESTAN ABRASADOS. EL CHIP DE SONIDO DE PLAYSTATION, CON 24 CANALES CON CALIDAD DE COMPACT-DISK, AÑADE PROFUNDIDAD Y DIMENSION INAUDITAS AL JUEGO. PERO ¿Y LOS JUEGOS?, TE PREGUNTAS, ¿ESTARAN A LA ALTURA DE TAN PODEROSO HARDWARE? RELAJATE. HEMOS TENIDO A LOS 400 MAYORES GENIOS DEL SOFTWARE ENCADENADOS A SUS PANTALLAS DURANTE MESES. EL RESULTADO: FUERTES EMOCIONES QUE DISPARAN LA ADRENALINA Y ALIMENTAN EL IMPONENTE PODER DE PLAYSTATION. YA VES, NADIE PUEDE CONTROLAR TANTO PODER. POR ESO, ANTES DE QUE TE AVALANCES SOBRE EL MANDO, ESTAS ADVERTIDO: CUANDO LEVANTES LA TAPA DE PLAYSTATION PUEDE QUE ESTES LEVANTANDO LA TUYA.



TM



EQUIPOS









VELOCIDAD TERM



Cuando el virtuosismo técnico se funde con el factor jugabilidad, obtenemos la piedra filosofal de los videojuegos, de la que forma parte WIPE OUT de Psygnosis.

Desde que las primeras imágenes del arcade futurista de **Psygnosis** comenzaron a inundar las revistas especializadas del **Reino Unido**, algo parecía indicar que nos encontrábamos ante uno de esos fenómenos de masas del videojuego que cada cierto número de años irrumpe en este apasionante sector. Por la mente de todos los jugones del planeta desfilaron algunas secuencias gloriosas del espléndido F-ZERO de ***SNES***. Parecía que el genial *Racing Game* de principios de los años 90 había encontrado un digno sucesor. El relevo generacional estaba empezando a cobrar forma, y poco tiempo faltaba para que todos reconocieran la importancia suprema del lanzamiento de **Psygnosis**. **WIPE OUT** y su hermanastro, DESTRUCTION DERBY, se convirtieron en las auténticas estrellas del *stand* de **Sony** y **Psygnosis** el pasado mes de mayo en **Los Angeles**, y su estrepitoso éxito provocó más revuelo que un desplazamiento en la Falla de San Andrés. **Psygnosis** continuaba dando forma al más impresionante espectáculo audiovisual jamás visto en una consola doméstica, e incluso en recreativas. **WIPE OUT** continuaba siendo el protagonista de todas las revistas del mundo, acaparando páginas y páginas con *previews*, *work in progress* y demás reportajes que

VISTAS

En un juego de las características de WIPE OUT no podían faltar la vista desde el interior de la nave, realista y trepidante, y la externa, para controlar mejor cada curva en los sinuosos circuitos.







no eran sino una simple excusa para hacer los honores a uno de los arcades más representativos de esta década. Aunque para muchos de vosotros acabe de nacer, **WIPE OUT** posee el preciado aroma que recuerda a la esencia del videojuego y, además, todas las papeletas para entrar en la lista más excelsa de clásicos contemporáneos, tomando el relevo del ya mencionado F-ZERO. Antes de profundizar en **W.O.** me gustaría recordar dos títulos que por su gran parecido y temática bien podrían formar parte del hipotético árbol genealógico del *arcade* de **Psygnosis**: el clásico POWER DROME de **Electronic Arts** para *Amiga* y *Atari ST*, y el incomprendido pero sugerente CRASH´N BURN de **Crystal Dynamics**. Para ambientar a la perfección todo lo que rodea al **WIPE OUT, Psygnosis** no ha escatimado medio alguno, y todos sus apartados técnicos, lúdicos y ambientales han sido cuidados al máximo. La creación de los modelos a escala de las ocho naves protagonistas, posteriormente convertidos a **Silicon Graphics** gracias al potente **SoftImage**, ha corrido a cargo del máximo responsable a nivel gráfico del juego, **Jim Bowers. Nick Burcombe**, el diseñador del juego, se ha encargado de dar forma a los siete circuitos de **W.O.** primero en papel y luego con la potente herramienta gráfica antes mencionada. La banda sonora del juego ha corrido a













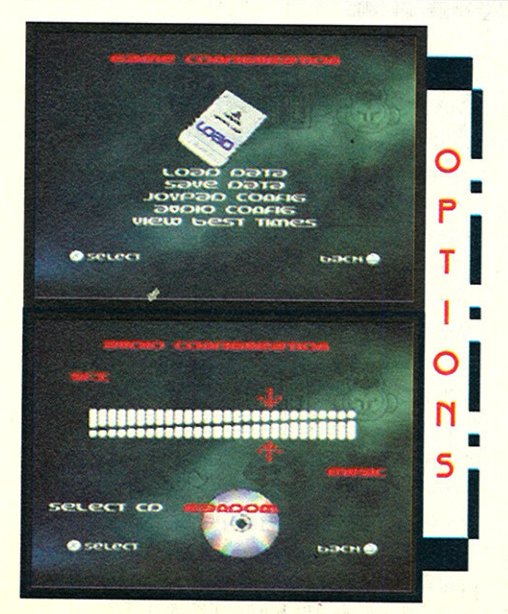












OPTIONS

cargo de grupos musicales de culto tan populares como **Orbital** (compositores del tema WIPE OUT que además será incluido en su próximo álbum), **Leftfield** y **The Chemical Brothers**. Para que os hagáis una idea de la calidad de de esta banda sonora, **Sony** tiene pensado poner a la venta, a la vez que el juego, un *CD* con las creaciones musicales compuestas para **WIPE OUT**. Y como guinda final, **Psygnosis** ha contado con la ayuda de **The Designers Republic** para todo lo concerniente a la creación del logotipo del juego, *sponsors* de los equipos, emblemas de los participantes y algún detalle gráfico más del juego como los distintivos que adornan el fuselaje de las aeronaves. Todo un despliegue que roza lo divino y lo humano. La ocasión no era para menos.

Pero introduzcamos el *CD* de negro reverso en ***PlayStation*** y dejémonos llevar por la magia de **WIPE OUT** hasta mediados del siglo XXI, donde la *F3600 Anti Gravity Racing League* se ha convertido, más que un simple deporte, en un estilo de vida soñado por todos los habitantes del planeta. Los clásicos circuitos del siglo XX han sido sustituidos por mastodónticos recorridos donde la fuerza de gravedad apenas puede ejercer su ley.

Y entonces comienza un espectáculo casi paranormal provocador de una hipnosis audiovisual. Primero seremos testigos

















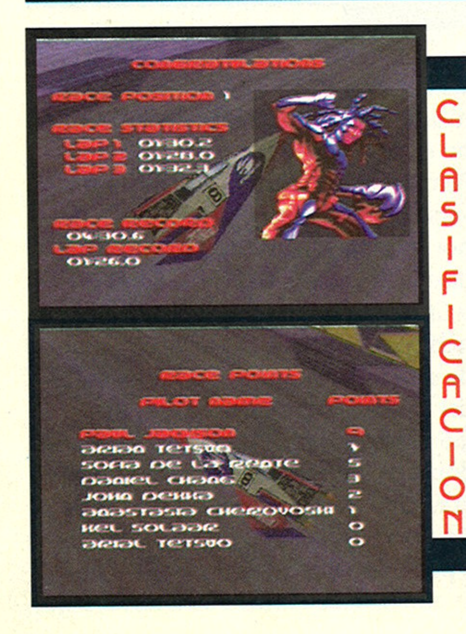









SILVER STREAM



CLASIFICACION

En la modalidad *Championship Race* tendremos que quedar entre los tres primeros para seguir visitando circuitos diferentes. No os desaniméis, tras unas cuantas partidas en el modo *Single Race* y *Time Trial* lograréis encaramaros a los primeros puestos del podio.



de la soberbia *intro* (no recordaba una tan buena desde PANZER DRAGOON y PHILOSOMA) para después pasar a una sucesión de opciones casi ilimitadas. A través de los menús de **WIPE OUT** podremos elegir entre 1 o 2 jugadores vía *Link-up cable,* tres modalidades de juego, *Race Championship*, *Single Race* y *Time Trial* y dos niveles de dificultad diferentes, *Venom* y *Rapier Class* (esta última nos ofrecerá un incremento en la velocidad de las naves de un 50 por ciento y diferentes entornos gráficos para los circuitos). El último paso antes de la carrera será elegir entre cuatro equipos, cada uno de ellos con dos naves a nuestra disposición que poseen diferentes característi-





GRUA

Tras un salto mal calculado en alguno de los numerosos pasos elevados de WIPE OUT nos espera la aeronave *Magnetron*, dispuesta a devolvernos de nuevo al circuito con la consiguiente pérdida de tiempo. Es mejor perder un segundo en la vida que la vida en un segundo, ¿no?

MULTIVIEW

Si queréis relajaros después de una dura y competida carrera, independientemente del puesto en que lo hagáis, nada mejor que observar las excelentes cualidades poligonales de *Sony PlayStation*.



cas técnicas. El verdadero espectáculo comienza cuando el semáforo muestra su luz verde y los escenarios de ensueño desfilan ante nosotros con la mayor suavidad y realismo jamás vistos en un videojuego, que gracias al gran esfuerzo de **Psygnosis** podremos disfrutar a pantalla entera incluso en su versión *PAL* y a más de 30 *frames* por segundo. Tras unos segundos de confusión y auténtico hipnotismo audiovisual comenzaremos a controlar nuestra nave, a trazar curvas perfectas gracias a los frenos de aire, a utilizar sabiamente las seis armas diferentes del juego, y a sentir auténtico vértigo cuando surcamos los aires en los vertiginosos tramos cortados de **WIPE OUT**. Entonces descubriremos que tras una coraza de virtuosismo técnico aparece, radiante e indomable, la verdadera jugabilidad de los grandes clásicos, ese parámetro sagrado que entrona o sepulta a todos los títulos por mucho nombre que tengan. **WIPE OUT** ha nacido para liderar una nueva era de la programación y siempre se hablará de un antes y un después de este excelente *arcade* de culto.

THE ELF



SONY
PSYGNOSIS
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 3
CIRCUITOS ◆ 7
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ MEMORY CARD

GRAFICOS 96
▲ Sin duda el apartado más impresionante de WIPE OUT gracias a su tremenda suavidad. 30 frames por segundo, e impecable texture mapping.

MUSICA 92
▲ Orbital, Leftfield y The Chemical Brothers se han encargado de elaborar una perfecta, envolvente e hipnotizante banda sonora para WIPE OUT.

SONIDO FX 92
▲ Los amantes del FX ambiental disfrutarán con el logradísimo sonido del motor, las caóticas voces digitalizadas y el resto de efectos sonoros del juego.

JUGABILIDAD 93
▲ Aunque al principio nos cueste dominar nuestra nave, tras unas pocas partidas nos encontraremos ante el F-ZERO del año 95. Sencillamente genial.

GLOBAL 95

Nos encontramos ante otro clásico de PlayStation que pone de manifiesto las tremendas cualidades técnicas de la consola y la gran sabiduría de sus programadores. WIPE OUT toma el relevo generacional del inolvidable F-ZERO y nos introduce de lleno en una nueva era de juegos. Un juego llamado a liderar la generación de simuladores de irrealidad.

ATRA MK3 CION FATAL



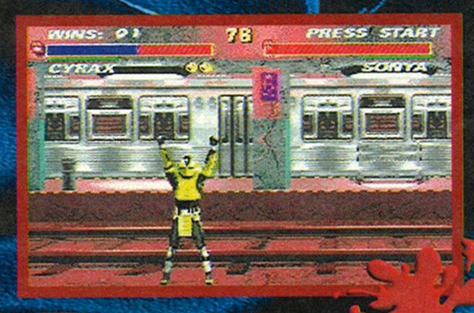
Por tercera vez en la historia del ultramundo, Shao Khan reina sobre el lado oscuro de las almas humanas. Ahora su poder se extiende más allá de lo imaginable.

Ya han transcurrido dos años desde aquel mítico *Mortal Monday*, cuando **Acclaim** nos introdujo en una nueva y fascinante dimensión. Con la segunda entrega el éxito fue contundente, y no quedó casi ningún formato sin su correspondiente versión de MORTAL KOMBAT 2. Muchos se preguntarán si el cartucho que completa esta trilogía tendrá una repercusión tan importante como su antecesor. La verdad es que la versión *arcade* está arrasando en las salas de medio mundo, y las entregas tanto para ***Mega Drive*** como para ***Super Nintendo*** nos han dejado tan buen sabor de boca que les podemos augurar un futuro prometedor. Los más impacientes preferirán que vayamos directamente al grano, así que vamos a dar un repaso a las principales novedades que han introducido los programadores en **MORTAL KOMBAT 3**. Los responsables de ambas conversiones han sido los componentes de **Sculptured Software**, como venía siendo habitual en los 16 *bits* de **Nintendo.** Como ocurrió con MK2, el primer cambio y el más significativo lo encontramos en la pantalla de selección de personajes. Catorce luchadores serán los encargados de derrocar a Shao Khan. Siete han entrado por primera vez en el torneo, de los cuales el más impresionante es Sheeva, una mujer con cuatro brazos y la fuerza de un buey de carga. El resto de contendientes ya han probado suerte, algunos en la primera edición y otros en la segunda. Si los personajes nuevos cuentan con sus propios golpes, los ya iniciados también han ad-

MK3 PIT FATALITIES

SUBWAY

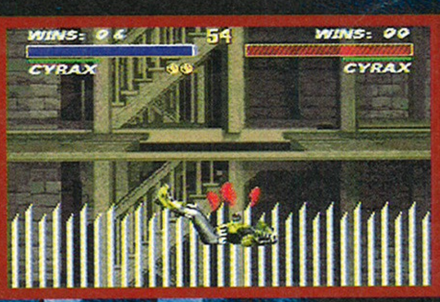
Con un gancho mandarás al adversario al andén para que sea arrollado por el metro.



BELL TOWER



Vuestra víctima se dirigirá rauda hacia las afiladas picas del fondo de la torre.



THE PIT 3



En este escenario podréis contemplar uno de los *fatalities* más asombrosos del juego.







MOTARO

El sucesor de Goro no podía haber sido elegido con mayor acierto. Sus golpes son mortales para el enemigo. Disfrutad con la asombrosa animación de este ser mitológico y despiadado.



SHAO KHAN

SHAO KHAN continua siendo el enemigo a batir al igual que ocurría en MK2. Hemos encontrado pocas variaciones en sus patrones de ataque, salvo un impresionante mazazo .

Por primera vez en un juego de esta saga tendréis la oportunidad de elegir el número de combates necesarios para acabar el juego. Tras elegir el luchador que os representará en el combate, aparecerá una pantalla con tres torres. La diferencia entre ellas es el número de luchadores que tendréis que vencer para llegar a los jefes.



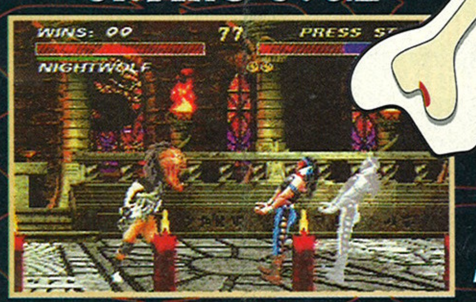
ELIJE TU DESTINO

MK3

FATALITIES

MK3

CRYING SOUL



Sus hélices cortan como navajas.

CUT´ EM ALL

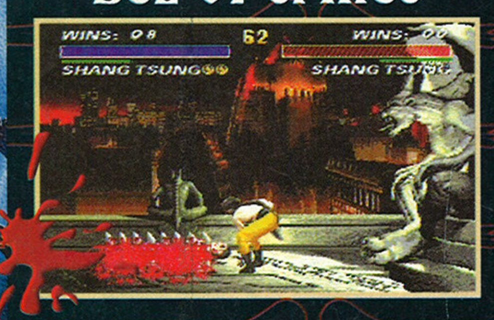


Cirugía estética a un precio módico.

SHARP HANDS



BED OF SPIKES



BODY COMPRESSOR



FIRE CRACKER



SPIN DEATH



Los dioses no se olvidan de echarle una manita a su fiel acólito.

GOD´ THUNDER



Efectivo método de adelgazamiento que no le hace gracia a De Lucar.

SKIN´ EM



ICE BREAKER



HAMMER FIST



HAIR PRESSER



KISS OF DEATH



Sonya continúa siendo tan cariñosa como siempre con sus adversarios.

BOMB & CHAINS



Shang Tsung no cesa de requisar las almas de los demás rivales.

SOUL´ S HELL



MK3

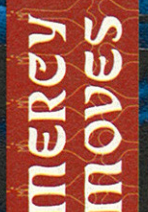


BABALITIES

Para los corazones más blandos existe la posibilidad de terminar con su adversario de una forma más clemente. He aquí algunos ejemplos de como quedarán vuestros contrincantes tras ejecutar este golpe final.









FRIENDSHIP



Son geniales y divertidos. Algunos pueden resultar algo humillantes pero al menos no eliminaréis a un ser humano.





Con FINISH HIM apretad Run, pulsad cuatro veces abajo, soltad Run y vuestra víctima volverá a la vida.

zar dos *fatalities* para dar el golpe de gracia al perdedor, al igual que en la anterior versión. Pero no se acaba aquí el asunto. La revolución dentro de los *finishing moves* ha alcanzado cotas inimaginables en este **MORTAL KOMBAT 3**. Además de los *fatalities, pit fatalities, friendships* y *babalities* (ya existentes en MK2) nos encontramos con los *animalities* y un *mercy move*. Con los primeros, vuestro representante en la arena se transformará en un animal para destrozar a su víctima. El *mercy move*, por su parte, concederá clemencia al enemigo, ya que cuando se realice le revivirá dejándole con un mínimo de energía. Como os hemos comentado anteriormente, **MORTAL KOMBAT 3** ha conseguido unos combates más consistentes gracias a los *combos*. Aún así siguen siendo algo cortos, sin perder la intensidad que ha caracterizado siempre a esta saga. El apartado técnico también ha sufrido una mejora considerable. Animaciones más suaves para los personajes, diferentes... quirido soprendentes ataques, a excepción de Liu Kang, que se mantiene fiel a la tradición Shao Lin. Como ocurre en otros juegos de este género, los *combos* han llegado por primera vez a MORTAL KOMBAT. Cada vez que alguien ejecute uno aparecerá en pantalla un mensaje con el número de golpes y el porcentaje de energía restado al contrario. **Sculptured Software** no se ha olvidado de los *fatalities,* ya que todos los combatientes pueden reali-



La dulce mirada de Sheeva puede ser engañosa.







ANIMALITIES



rentes planos de *scroll* en los escenarios y un mayor repertorio de efectos de sonido (golpes, gritos, voces, etc.) que poco tienen que envidiar del original. Hay que destacar la calidad sonora de la entrega para ***Mega Drive,*** que nos ha dejado alucinados. Respecto a los gráficos, aunque existan algunas tramas en el colorido de los escenarios, **MORTAL KOMBAT 3** ha puesto el listón muy alto dentro del catálogo de ambas consolas. En definitiva, este título vuelve a apostar fuerte en los 16 *bits* con dos excelentes conversiones. De todas formas aquí no termina la historia de MORTAL KOMBAT. **Midway** ha anunciado que cuando **MK3** llegue a vuestros hogares, el arcade será transformado gracias a *slots* de expansión que permitirán añadir nuevas placas con más luchadores y nuevos secretos. Corren rumores de que se está trabajando en la cuarta entrega de esta serie y, según cuentan, la perspectiva será en 3D, como TEKKEN y VIRTUA FIGHTER.

R. «FINISH HER» DREAMER

UNA TRILOGIA MORTAL







MK3 es el título más completo de la serie, con 14 luchadores, todos los golpes finales de las anteriores versiones y la inclusión de *animalities.*

MK3

WILLIAMS
SCULPTURED SOFTWARE
MEGAS ◆ 32
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 14
CONTINUACIONES ◆ 5
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Animaciones cuidadas para todos los personajes. En especial la de Motaro, digno sustituto de Goro, cuyos movimientos resultan impresionantes.


92

MUSICA

▲ Diferentes melodías en consonancia con el ambiente del juego.

▲ La calidad de este apartado es impresionante en ambas versiones.


94

SONIDO FX

▲ La voz de ultratumba que da entrada a los combates.

▲ Los luchadores tienen un mayor repertorio de gritos.


93

JUGABILIDAD

▲ Los combos han dotado de una mayor intensidad a los combates.

▲ Los animalities, fatalities y friendships son el punto fuerte del juego.


95

GLOBAL


94

Los programadores de Sculptured Software han vuelto a sorprendernos con una magnífica conversión para 16 bits de MK3. Más luchadores, nuevos fatalities e innovadores finishing moves como los animalities han elevado la jugabilidad del cartucho. Nos encontramos ante uno de los tres mejores juegos de lucha jamás programados para SNES y M. Drive.



EL MAS BESTIA DE SUPER NINTENDO FICHA POR GAMEBOY

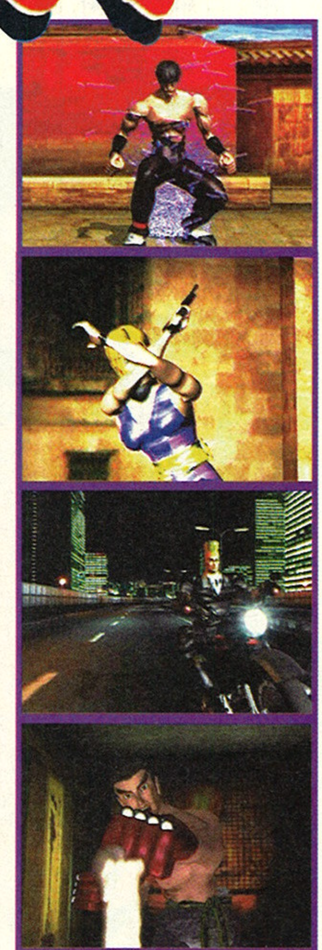


Club Nintendo ¡El Club Nintendo responde! **Para cualquier consulta o información que quieras sobre este título, llama al Club Nintendo:(91) 319 22 44**

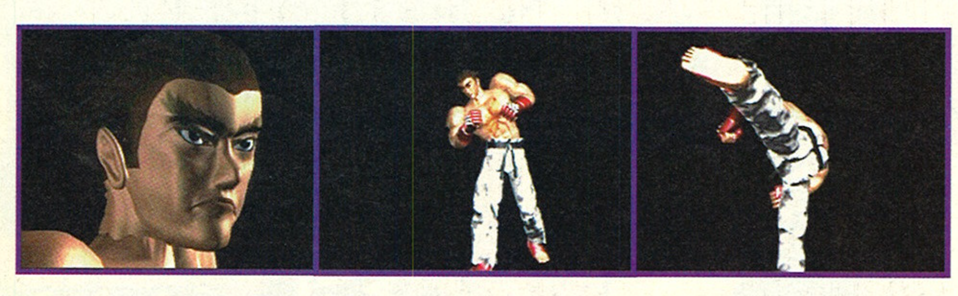


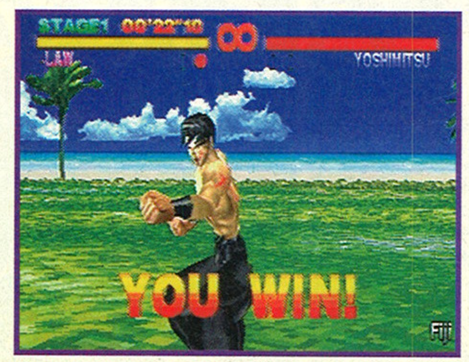






EL GRAN GOLPE





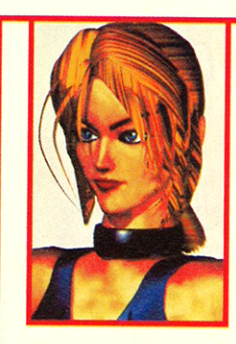


Tras la aparición de TOH SHIN DEN en *PlayStation,* el listón había quedado muy alto para los juegos de lucha. Con la salida de **TEKKEN** al mercado, **Namco** ha vuelto a demostrar que esta consola nos depara aún muchas sorpresas, realizando un trabajo asombroso, tanto a nivel técnico como a nivel de jugabilidad.

La avalancha de títulos dentro del género de lucha no podía haber sido más fructífera. Elegir alguno de ellos va a resultar tremendamente difícil, y los afortunados poseedores de *PlayStation* van a tener que contar además con la presencia de esta conversión de **Namco,** la compañía omnipresente en los lanzamientos para los 32 *bits* de **Sony.** Su aparición, junto con el ya mencionado TOH



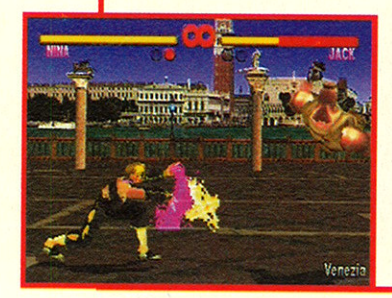
NINA



Nina basa sus ataques en los descuidos del adversario. Esto le permite hacer llaves que aprovechan la fuerza de sus contrarios.









PAUL



Un luchador de una potencia física impresionante. Sus golpes especiales pueden causar agudos dolores de espalda.









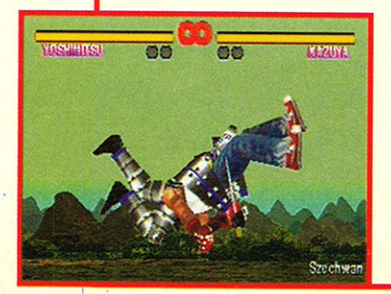
YOSHIMITSU



Este ser de otro mundo es muy escurridizo a los ataques enemigos. Tened uidado con su espada, puede agujerear vilmente vuestra piel.









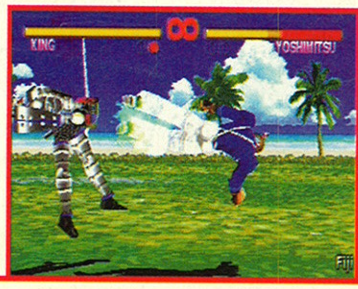
KING



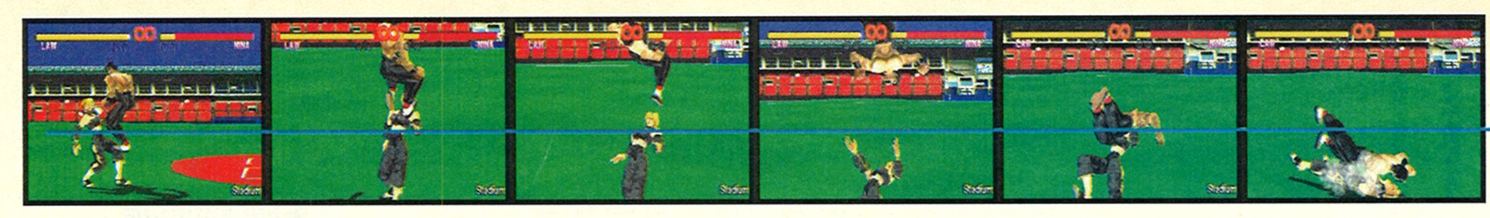
Este sacerdote ha dedicado su vida a mantener la paz y el orden. Su preparación técnica es de las más depuradas del torneo.











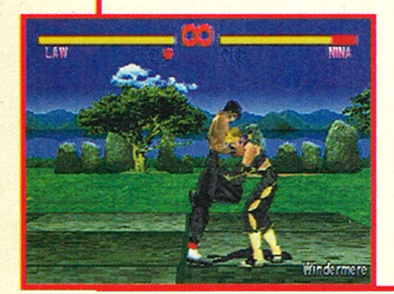


LAW

Al menor descuido os pisoteará el cuerpo si os quedáis mirando las musarañas, para finalmente aplastaros contra el suelo del ring.









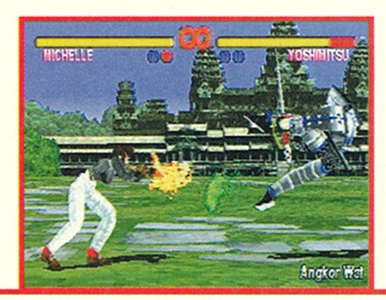


MICHELLE

Perteneciente a una tribu india de Norteamérica, ha desarrollado un peculiar estilo de lucha. A pesar de su tamaño, sus golpes son mortales.











KAZUYA

En TEKKEN no podía faltar el Ryu de turno. A pesar de ser el bueno de la película, temblad cuando conecte la doble patada en la cabeza.











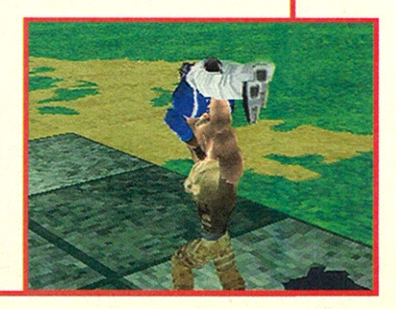
JACK

Su cuerpo es una mole de músculos, por lo que cuerpo a cuerpo será un enemigo casi imbatible. Algunas de sus llaves recuerdan a Jeffry.









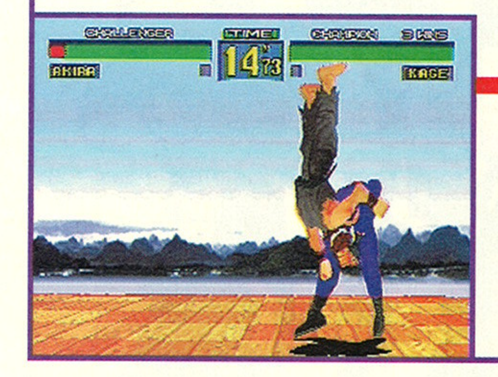


VIRTUA VS. TEKKEN





En el catálogo de golpes especiales de TEKKEN encontramos claras referencias a VIRTUA FIGHTER. Llaves de judo como la de Paul que vemos como es idéntica a la que Kagemaru realizaba en VF. Golpes de Jeffry y Wolf también tienen su representante en este lanzamiento de Namco.



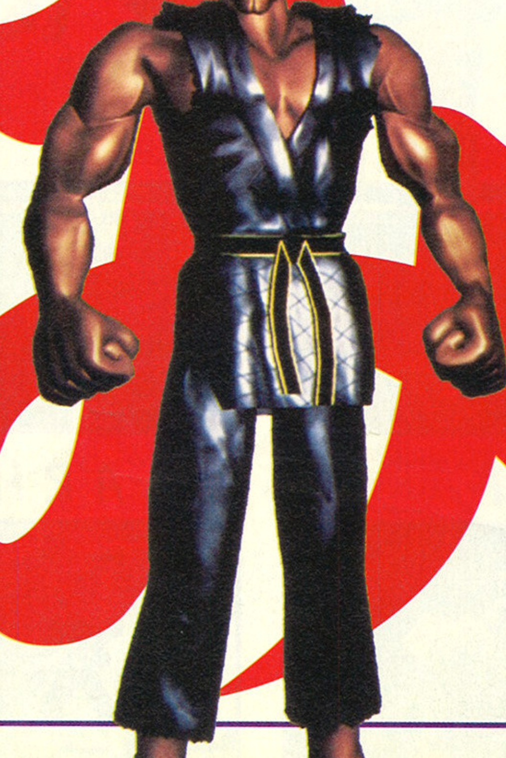


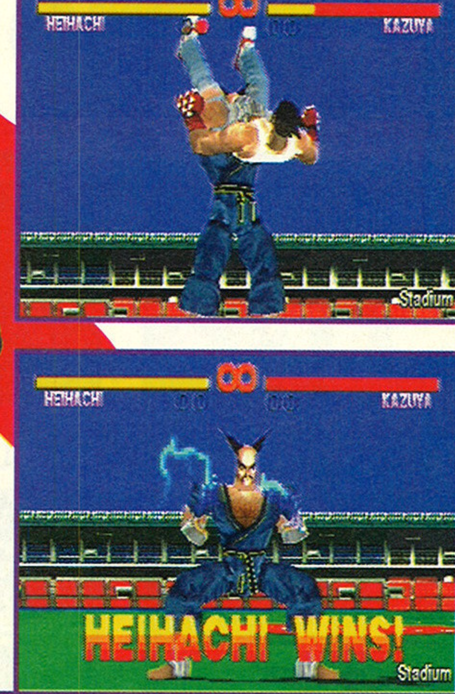
SHIN DEN, ha sido la primera incursión dentro del género de lucha siguiendo las pautas marcadas por el gran VIRTUA FIGHTER. De hecho, muchas de las llaves que encontramos en **TEKKEN** nos traerán a la memoria algunos de los golpes más espectaculares de personajes como Wolf, Jeffry o Kagemaru. De todas formas, la diferencia entre ambos títulos es muy grande, ya que en **TEKKEN** los personajes están diseñados a base de polígonos con texturas que representan al mínimo detalle la vestimenta y los gestos del rostro de cada uno de ellos. Es decir, se parece mucho más a VIRTUA FIGHTER REMIX o VIRTUA FIGHTER 2. Los paisajes también han recibido el mismo tratamiento, y os veréis involucrados perfectamente en el entorno que os rodea con los cambios de cámara que se ejecutan automáticamente durante el transcurso de la lucha. De esta forma siempre podremos tener la mejor perspectiva de nuestro luchador tanto para atacar como para defender, y por supuesto para disfrutar con las fantásticas secuencias que depara cada asalto. Hay que tener en cuenta que cada vez que comencemos a jugar tendremos la oportunidad de elegir entre tres puntos de vista diferentes, dependiendo de las preferencias que tenga cada uno. Antes de pelear contra Heihachi, el enemigo que os

JEFE FINAL HEIHACHI









JEFES FINALES

WANG

ANNA









KUMA

KUNIMITSU



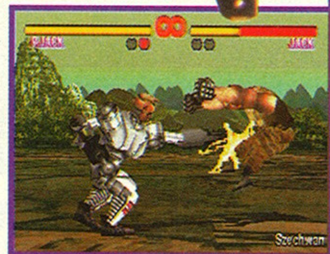
LEE

JACK







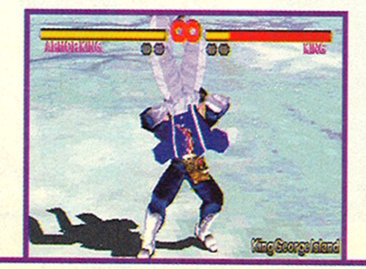


GANRYU

ARMOR KING











FINAL DE KAZUYA





FINAL DE NINA





FINAL DE YOSHIMITSU





aguarda impaciente al final del torneo, cada luchador deberá medir sus fuerzas contra un enemigo exclusivo. Y digo exclusivo porque este contrincante variará dependiendo del luchador que hayamos escogido para terminar el juego. Una vez vencido observaréis que ahora podéis elegirle para representaros en este simpar torneo. Los ocho protagonistas de **TEKKEN**, además de tener un enemigo final cada uno, también tienen su propio final que será una pequeña secuencia en *Cinepak* que nos muestra entrañables escenas de estos personajes después de vencer a Heihachi.

Las melodías que ambientarán la acción del juego son dignas de película y los efectos especiales tampoco se quedan atrás. En definitiva, **TEKKEN** da una salto de gigante desmarcándose del camino iniciado por TOH SHIN DEN (no hay magias, ni bolas de fuego) y convirtiéndose en el primer título de lucha, estrictamente hablando, para ***PlayStation***.

R. DREAMER







ASESINOS NATOS

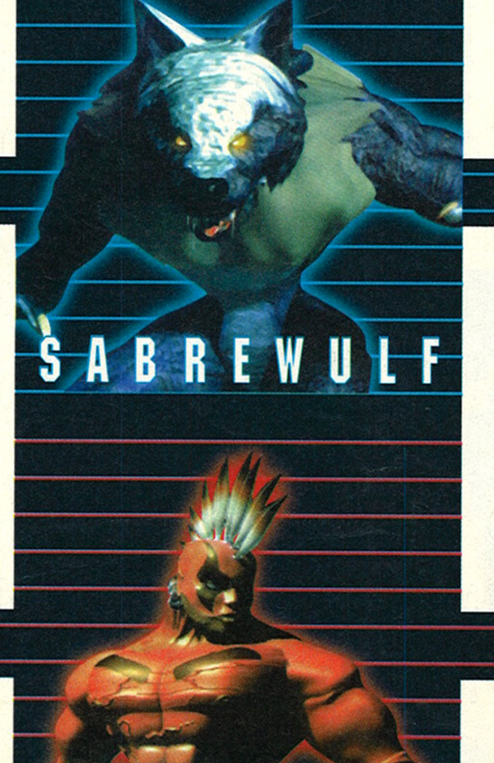
MIENTRAS LOS FANATICOS DE «LA GRAN N» ESPERAN IMPACIENTE LA SALIDA AL MERCADO DE *ULTRA 64* CONTEMPLANDO LOS ULTIMOS JUEGOS PARA *PLAYSTATION* Y *SATURN*, EL BINOMIO FORMADO POR NINTENDO Y RARE CONTINUA SORPRENDIENDONOS CON AUTENTICA MARAVILLAS PARA LOS 16 *BITS* DE NINTENDO. AHORA LE TOCA EL TURNO AL IMPACTANTE KILLER INSTINCT.





SU OBJETIVO ES DESCUBRIR LAS MISTERIOSAS CIRCUNSTANCIAS QUE RODEARON LA DESAPARICION DE SU HERMANO PEQUEÑO EN LA ANTERIOR EDICION DE KILLER INSTINCT.







SABREWULF SE HA INTRODUCIDO EN ESTE TORNEO CON LA ESPERANZA DE CURAR LA TERRIBLE ENFERMEDAD QUE LE AFECTA DESDE SU MAS TIERNA INFANCIA, LA LICANTROPIA.





FATALITIES





NO SON TAN CONTUDENTES COMO EN MORTAL KOMBAT, PERO APORTAN UNA VITALIDAD AL JUEGO QUE NUNCA VIENE MAL.

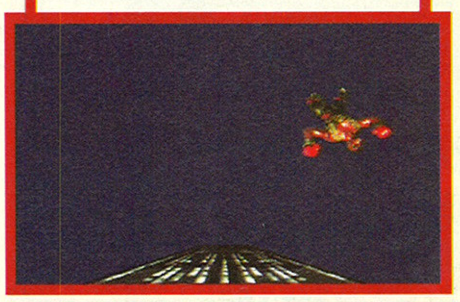


El pasado mes de mayo **Nintendo** anunciaba oficialmente el lanzamiento de **KILLER INSTINCT** en el **E3** de **Los Angeles**. Todos nos preguntábamos cómo podría resultar la conversión de una recreativa tan impresionante de 150 *megas* en un cartucho de «sólo» 32. Las expectativas eran halagüeñas, y todos los factores indicaban que aquella aventura iba por buen camino. El ejemplo más claro vino de la mano de DONKEY KONG COUNTRY, un juego que, hasta la aparición de las consolas de 32 *bits*, se encontraba fuera del alcance del resto de compañías de este mundillo. La firma inglesa Rare ha afinado aún más su puntería con **KILLER INSTINCT** al condensar toda la información de la placa original en un espacio mínimo. El esfuerzo requerido para tan laborioso trabajo ha obtenido su merecida recompensa, ya que se han incluido todos los luchadores y melodías. En un principio incluso se barajó la posibilidad de no incorporar a Cinder en la versión doméstica para conseguir un acabado más impecable del producto final. Para el diseño y modelado, tanto de los

CAIDA LIBRE



ALGUNOS ESCENARIOS DEL JUEGO PERMITIRAN LANZAR AL CONTRARIO AL VACIO, COMO SE MUESTRA EN ESTAS IMAGENES.







SU MEJOR ATAQUE CONSISTE EN LA HABILIDAD DE TRANSFORMARSE EN EL CARACTER CONTRA EL QUE ESTA LUCHANDO Y UTILIZAR EL GOLPE ESPECIAL DE ESE PERSONAJE CONTRA EL RIVAL.



JAGO

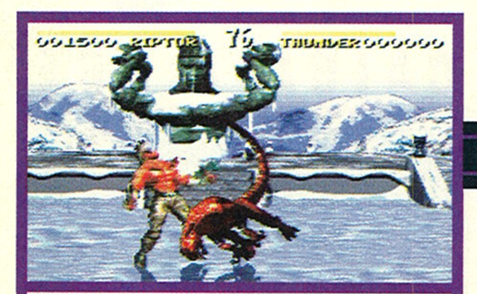
SPINAL



JAGO ES UN GUERRERO-MONJE DE LAS ALTIPLANICIES DEL TIBET. EL ESPIRITU DEL TIGRE LE ACOMPAÑA EN ESTA NUEVA AVENTURA PARA DESTRUIR LA MALDAD QUE HAY DENTRO DE EL.

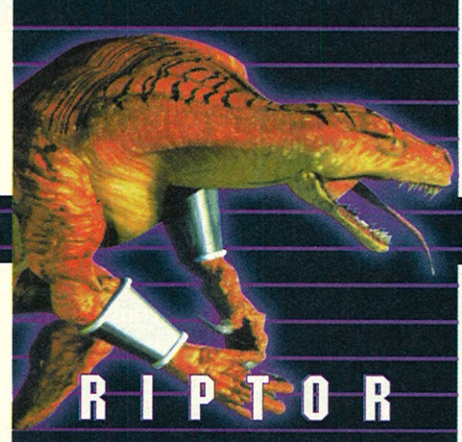






EL MAS RESISTENTE DE TODOS LOS PARTICIPANTES. AUNQUE NO POSEE UN ESTILO DE LUCHA MUY DEPURADO PUEDE AMARGARLE LA FIESTA A MAS DE UNO CON SUS FAUCES.





RIPTOR

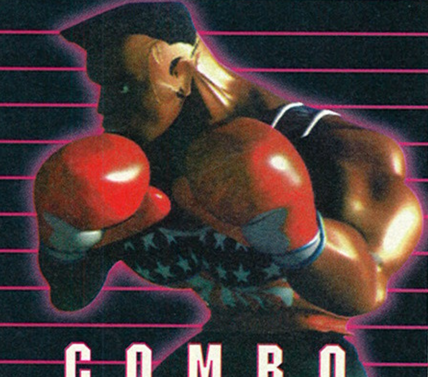
personajes como de los escenarios, se ha utilizado una revolucionaria técnica que permite crear, modelar y renderizar gráficos en *3D* a tiempo real llamada **ACM**. El efecto conseguido en ***Super Nintendo*** no puede compararse al original por la ausencia de *zoom*, la falta de rotación de algunos escenarios como la azotea que ocupa Orchid y la sensación de profundidad que proporcionaban las nubes trasladándose desde el fondo de la pantalla hasta el primer plano. Para subsanar estos problemas, propios de un sistema en desventaja con el *hardware* de la placa recreativa, **Rare** ha exprimido al máximo las posibilidades de la con-





PARA LUCHAR CON EYEDOL TENEIS QUE ESCOGER A CINDER, Y UNA VEZ EN LA PANTALLA DE VERSUS (NO EN LA DE SELECCION DE PERSONAJE), MIENTRAS



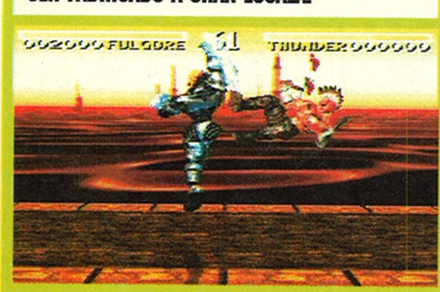


COMBO



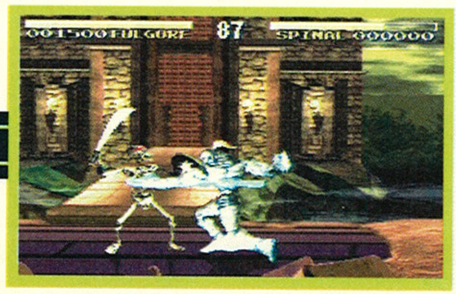
TRAS ABANDONAR EL CAMPEONATO MUNDIAL DE LOS PESOS PESADOS POR MOTIVOS DESCONOCIDOS, COMBO HA ENCONTRADO UNA NUEVA FORMA DE CONSEGUIR DINERO FACIL.

PROTOTIPO DE SOLDADO CIBERNETICO QUE PARTICIPA EN KILLER INSTINCT PARA PROBAR SUS HABILIDADES ANTES DE QUE COMIENCE A SER FABRICADO A GRAN ESCALA.





FULGORE











LOS *COMBOS* QUE PUEDE REALIZAR ESTA JOVENCITA, ADEMAS DE EFECTIVOS, SON ESTILIZADOS Y ESPECTACULARES. UNO DE LOS PERSONAJES MAS COMPLETOS DE ESTA EDICION.

sola. El *modo 7* y el *ghost layering* han sido utilizados sabiamente junto a los diferentes planos de *scroll* para conseguir que la sensación de profundidad sea bastante creíble. Las escenas que aparecían al final de cada combate y el apocalíptico desenlace de Eyedol han sido sustituidos por pantallas estáticas de una gran belleza. Aparte de las excelencias técnicas que atesora **KILLER INSTINCT**, si algo la hizo famosa y la desmarcó del resto de los títulos de lucha fue la aparición de unos *combos* tan bestiales que dejaban a sus homónimos en SUPER STREET FIGHTER a la altura del betún. Se podría escribir un libro entero sobre

DOL

MANTENEIS PULSADO DERECHA EN EL PAD, APRETAD L, R, X, B, Y, A. SI LO HABEIS REALIZADO CORRECTAMENTE ESCUCHAREIS EL NOMBRE DE EYEDOL.





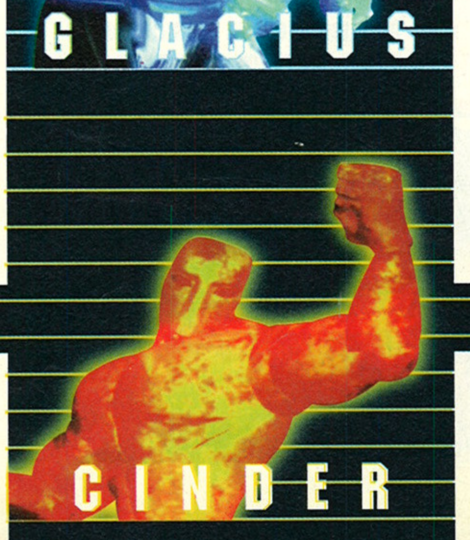


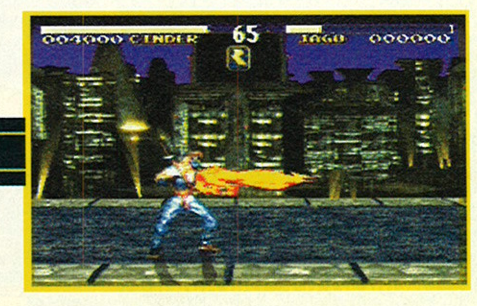
PUEDE LICUARSE Y APARECER JUSTO DONDE SE ENCUENTRA SU ADVERSARIO PARA SOLTAR UN POTENTE GANCHO. ES UN LUCHADOR MUY FRIO Y SABE CONTROLAR SUS IMPULSOS.

GLACIUS

LOS *COMBOS* DEL HOMBRE ANTORCHA SON LOS MAS SENCILLOS DE EJECUTAR. EN UNOS CUANTOS COMBATES PODREIS ALCANZAR UN *AWESOME COMBO* SIN DESPEINAROS.





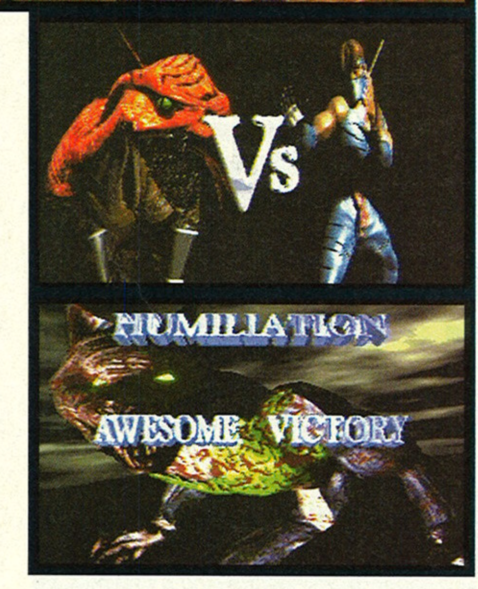




la teoría y práctica de los *combos* de este juegazo, y eso sin contar con la imaginación de los jugadores más experimentados. En la máquina se podían alcanzar series de cientos de golpes encadenados, mientras que en ***Super Nintendo*** únicamente hemos podido comprobar, por el momento, la existencia de *combos* de 46 impactos con los *ultra combos*. Para conseguir una serie aceptable (unos 20 golpes) deberéis adquirir un buen dominio de los golpes especiales para encadenarlos siguiendo un orden lógico. Cada uno de los luchadores cuenta con aperturas y eslabones que conectan éstos con finales especiales que pueden dejar a vuestros adversarios al borde de la humillación más absoluta. Pero los *combos* no son la panacea, ya que si vuestro adversario logra realizar un *combo breaker* os quedaréis desguarnecidos ante su inminente ataque. Otras de las novedades de **KILLER INSTINCT** es la barra de energía. Si uno de los jugadores pierde toda la barra el luchador muere, para inmediatamente levantarse de la arena con un segundo medidor de energía mientras que el otro competidor mantendrá el suyo tal y como estaba antes de asestar el golpe final. Para colmo se han añadido todos los secretos que guardaba celosamente la *coin-op*, como los escenarios ocultos o la posibilidad de manejar a Eyedol. La versión de ***Ultra 64*** se supone que va a tener de 170 a 192 *megabits* y que será capaz de superar lo visto en el arcade . ¿Qué nos deparará el primer proyecto de la compañía inglesa para la nueva generación de consolas **Nintendo**? El hermetismo mantenido por ambas compañías nos mantendrá en ascuas hasta el último momento. **KILLER INSTINCT**, DONKEY KONG COUNTRY y el inminente DONKEY KONG COUNTRY 2: DIDDY'S KONG QUEST confirman a **Rare** como la mejor compañía dentro del panorama de los 16 *bits* de **Nintendo**, junto a ese genio incomparable llamado **Shigeru Miyamoto**.

NEMESIS & R. DREAMER





SECRETOS



EN MODO VERSUS AL ELEGIR UN PERSONAJE CON EL PRIMER MANDO ELEGIREIS ESCENARIO, Y CON EL SEGUNDO PODREIS ESCOGER MUSICA, DEPENDIENDO DEL BOTON QUE PULSEIS.





NINTENDO
RARE
MEGAS ◆ 32
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 11
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Una gran conversión de todos los personajes del arcade original..

▲ Los escenarios han conseguido tener toda la fuerza de la máquina.

93

MUSICA

▲ Todos los temas de la banda sonora que causó tan buena impresión.

▼ No llegan al nivel de las melodías de DONKEY KONG COUNTRY.



SONIDO FX

▲ Los efectos dotan de gran consistencia a los combates.

▲ Su calidad lo consolida como uno de los apartados mas brillantes.



JUGABILIDAD

▲ Los golpes especiales están al alcance de cualquier mortal.

▲ Cuando dominéis los combos, nada podrá separaros del cartucho.



GLOBAL



Una vez más hemos sido testigos de lo que son capaces de hacer los chicos de Rare en el entorno de los 16 bits. KILLER INSTINCT para Super Nintendo es una magnifica conversión de la máquina. Todos los luchadores, 13 escenarios diferentes y las melodías que ambientaban el juego original han sido incluidos en esta entrega de una manera formidable.





ÍDOLOS del cielo

La famosa máquina recreativa de Namco aterriza en PlayStation en una adaptación completamente soberbia.

El binomio **Namco-*PlayStation*** sigue dando sus frutos. Tras ser los mayores responsables del astronómico número de consolas vendidas en Japón, gracias a esa leyenda viva llamada RIDGE RACER, y desbancar del trono de los *beat´em-up* a **AM2** y su VIRTUA FIGHTER con TEKKEN, la compañía nipona nos brinda una nueva obra maestra de la programación: **AIR COMBAT**.
Conversión mejorada de uno de sus mayores éxitos en los salones recreativos, **AIR COMBAT** (conocido en Japón como ACE COMBAT) puede considerarse co-

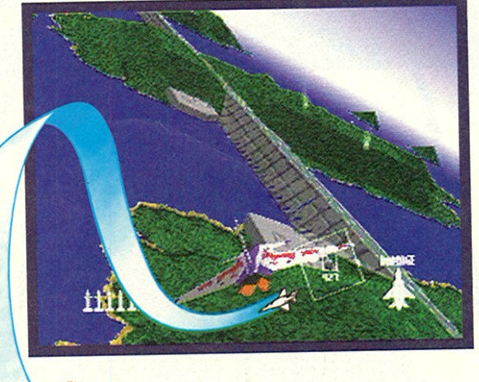




Con el dinero obtenido por las fases superadas podremos añadir a nuestra flota nuevos aviones seleccionando entre 16 modelos diferentes. Cada uno de ellos posee características propias idénticas a las de los modelos reales.

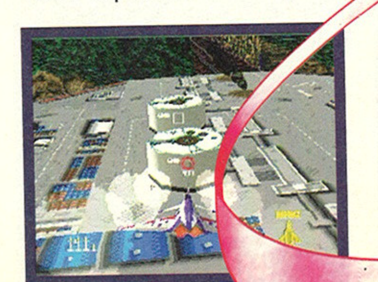
mo el mejor juego de aviones jamás creado para consola alguna. El equipo de genios de **Namco**, ayudado por los programadores de las versiónes recreativas de ACE COMBAT y su secuela ACE COMBAT 22, han producido un explosivo simulador de vuelo, repleto de acción y estrategia, en el que se han utilizado las más sofisticadas técnicas de gráficos poligonales y *Texture Mapping*.

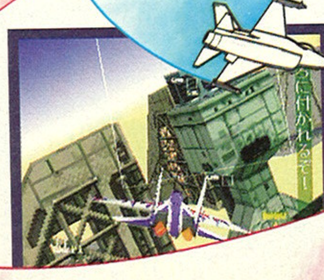
Se podrían escribir páginas y páginas narrando las virtudes técnicas de este pequeño disco compacto, como el perfecto diseño poligonal de cada uno de los aviones que aparecen en el juego, la suavidad con que se mueven, la espectacularidad de sus escenarios…pero por encima de todo hay que destacar su insuperable jugabilidad y la sensación de libertad que otorga al afortunado jugador. Por primera vez tenemos la oportunidad de disfrutar de las inolvidables sensaciones que proporcionan los mejores simuladores de vuelo sin necesidad de leer un «tocho» de manual, ni estar al tanto de

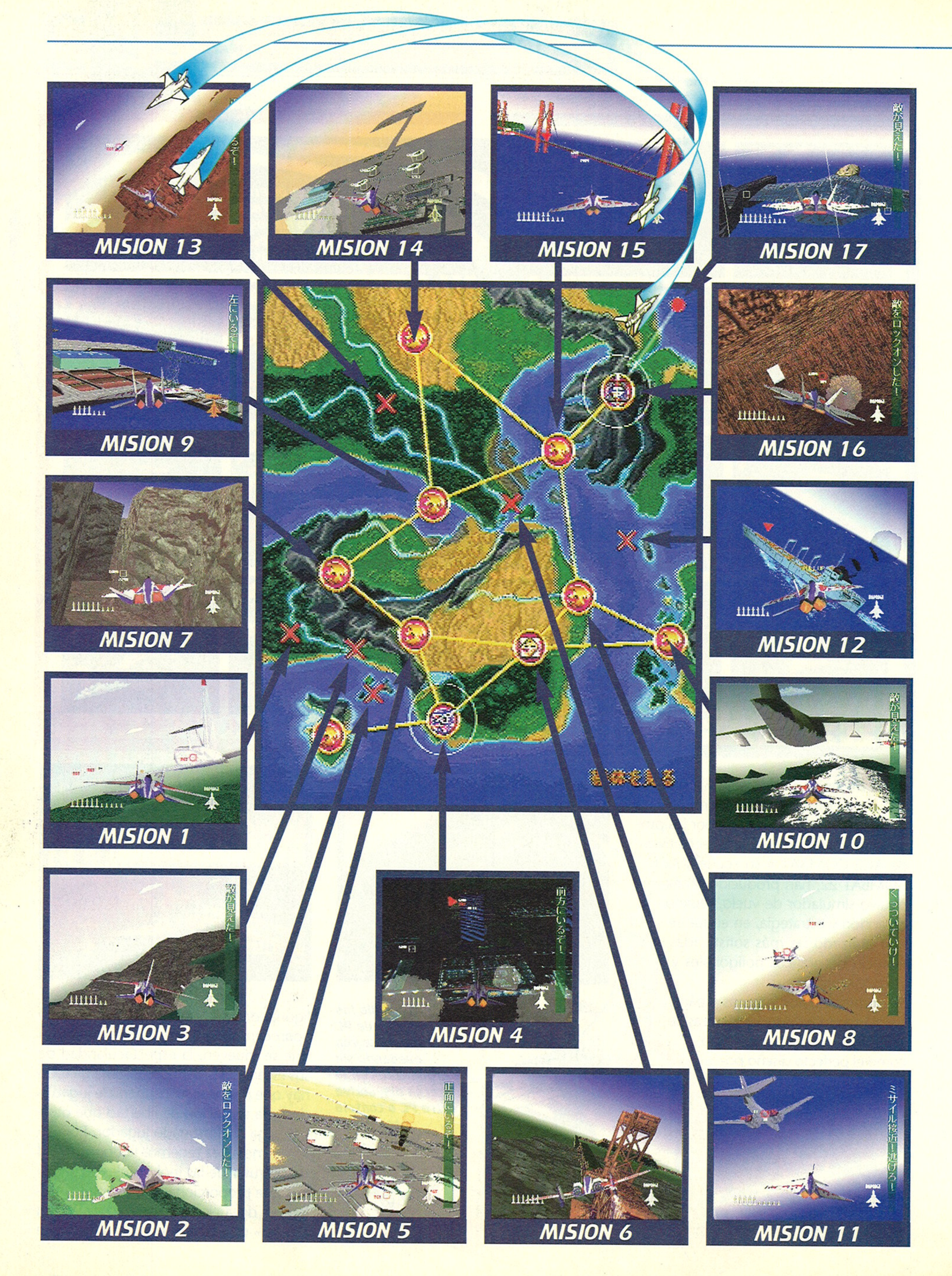




Día a día los usuarios de PC (puaf) se van quedando sin argumentos en la eterna disyuntiva entre PC o consola para jugar.






MISION 13
MISION 14
MISION 15
MISION 17
MISION 9
MISION 16
MISION 7
MISION 12
MISION 1
MISION 10
MISION 3
MISION 4
MISION 8
MISION 2
MISION 5
MISION 6
MISION 11











VERSUS GAME

Los amantes de los «piques» y la competición podrán dar rienda suelta a sus más bajos instintos en el trepidante modo de dos jugadores, en el que dos aviones compiten por su superviviencia en un espacio reducido. Por desgracia, este modo no posee vista exterior.

65 teclas diferentes sólo para despegar. Un poco de práctica y el *pad* de ***PlayStation*** son suficientes para que puedas surcar el vuelo entre rascacielos, recorrer los cañones mas abruptos y destrozar a golpe de misil las más caras instalaciones. **AIR COMBAT** reune toda la jugabilidad y acción que hicieron grandes a títulos como AFTERBURNER, y los eleva aún más gracias a la incorporación de misiones, grandes dosis de estrategia y la posibilidad de elegir entre 16 aviones diferentes.

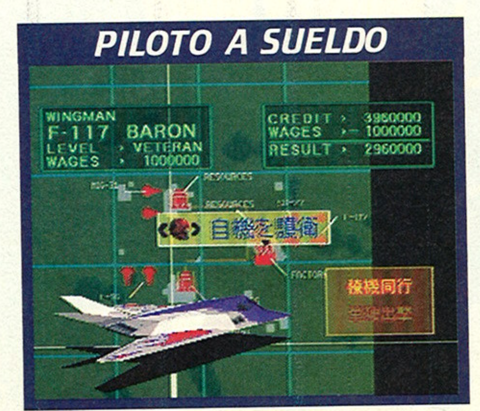
El desarrollo es parecido al de U.N. SQUADRON de **Capcom**. Cada una de las misiones tiene unos objetivos que debemos eliminar (ya sea un avión específico o un objetivo en tierra), tras lo cual seremos recompensados con una cierta cantidad de dinero con el que comprar nuevos aviones. Cada misión transcurre por medio de fabulosos mundos virtuales, cuya complejidad y longitud logran empequeñecer al mismísimo RIDGE RACER. Alucinarás sobrevolando sin limitación de ningún tipo la increíble orografía de cada uno de los niveles. Hay que destacar además los dos tipos de vistas, el modo de dos jugadores, y la posibilidad de salvar nuestros progresos en una *Memory Card*.

VISTAS

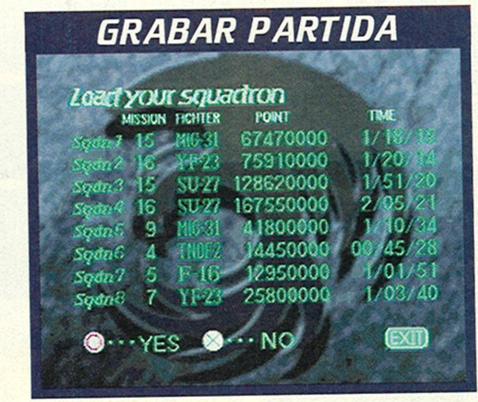
AIR COMBAT supone la culminación de un género pocas veces visto en consola, y es sin duda uno de los tres mejores juegos creados para ***PlayStation***. Una obra maestra.

NEMESIS

PILOTO A SUELDO



GRABAR PARTIDA





Virtua Fighter

Los primeros lanzamientos para ***Mega Drive 32X***, como COSMIC CARNAGE, nos dejaron un tanto atónitos. ¿Alcanzaría la máquina de Sega las cotas de calidad que todo el mundo esperaba de ella? No tardó mucho en llegar la respuesta. El lanzamiento de juegos como STELLAR ASSAULT, AFTERBURNER, VIRTUA RACING DE LUXE o, ciñéndonos al género de lucha, MORTAL KOMBAT 2 despejaron todas las dudas que habían surgido en un principio. Buenos gráficos, animaciones excelentes y un sonido de película (la versión que más cerca se encontró de la recreativa) abanderaron al título de **Acclaim** para esta consola. En esta ocasión le ha tocado el turno a **VIRTUA FIGHTER**, la coin-op creada por **AM2** con la que ya han



MODOS

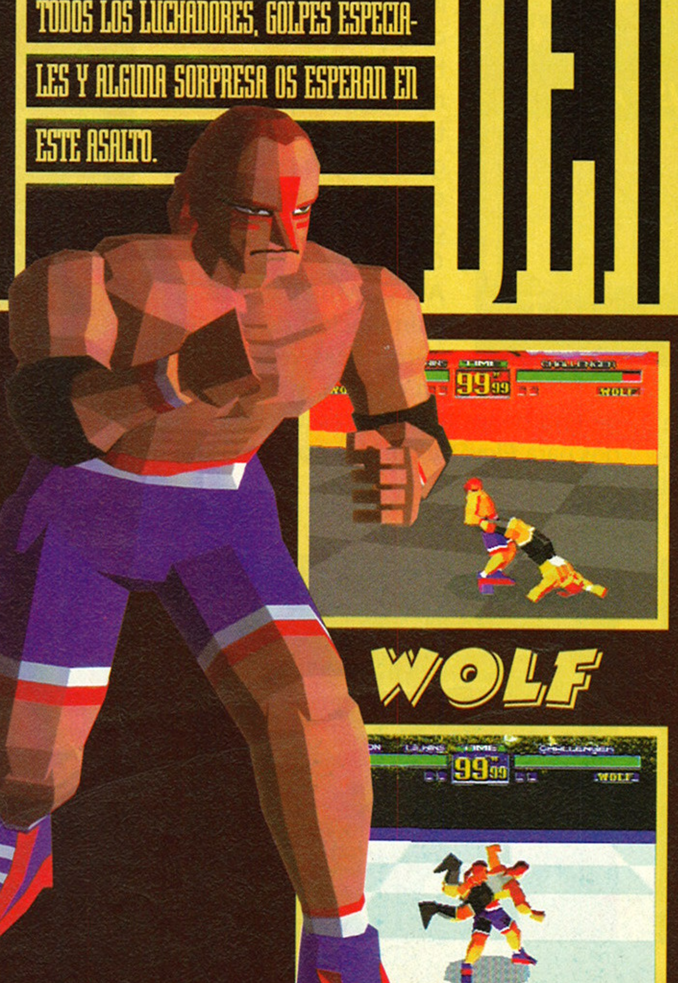
TOURNAMENT
LAU VS WOLF
SEMI FINAL
2 ND MATCH

AKIRA

LOS PROGRAMADORES HAN AÑADIDO UNA NUEVA MODALIDAD, TOURNAMENT, EN LA QUE DISPUTAREIS UNA SERIE DE COMBATES ELIMINATORIOS PARA ACCEDER A UNA FINAL. POR SUPUESTO NO SE HAN OLVIDADO DEL MODO ARCADE, EL RANKING PARA MEDIR VUESTRA HABILIDAD CON LOS GOLPES ESPECIALES Y EL INEVITABLE VERSUS CONTRA UN SEGUNDO JUGADOR.

VIRTUA FIGHTER CONTINUA SU MARCHA TRIUNFAL CON LA CONVERSION PARA 32X. TODOS LOS LUCHADORES, GOLPES ESPECIALES Y ALGUNA SORPRESA OS ESPERAN EN ESTE ASALTO.

DENTRO





PLAYER SELECT
1P VS 2P
PAI WOLF

DE JUEGO

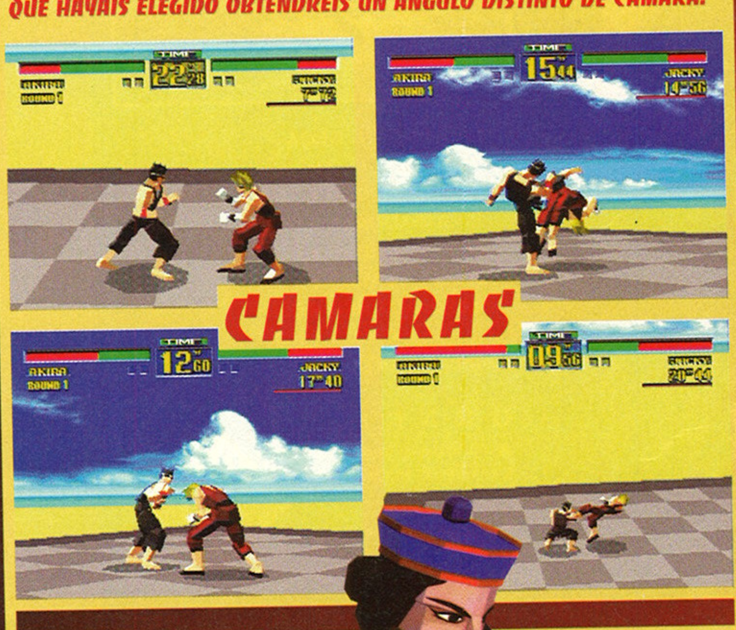
VIRTUA FIGHTER OFFICIAL RANKING MODE — AKIRA
This is to certify that you have been awarded the rank of
STAGE CLEARED 4
PLAY TIME 2' 29" 32
STYLE POINTS 7 pts
TOTAL POINTS 283 p
2nd Level
by the official Virtua Fighter Ranking Mode.
Try for the next stage!
Use lots of special moves to increase your rating.

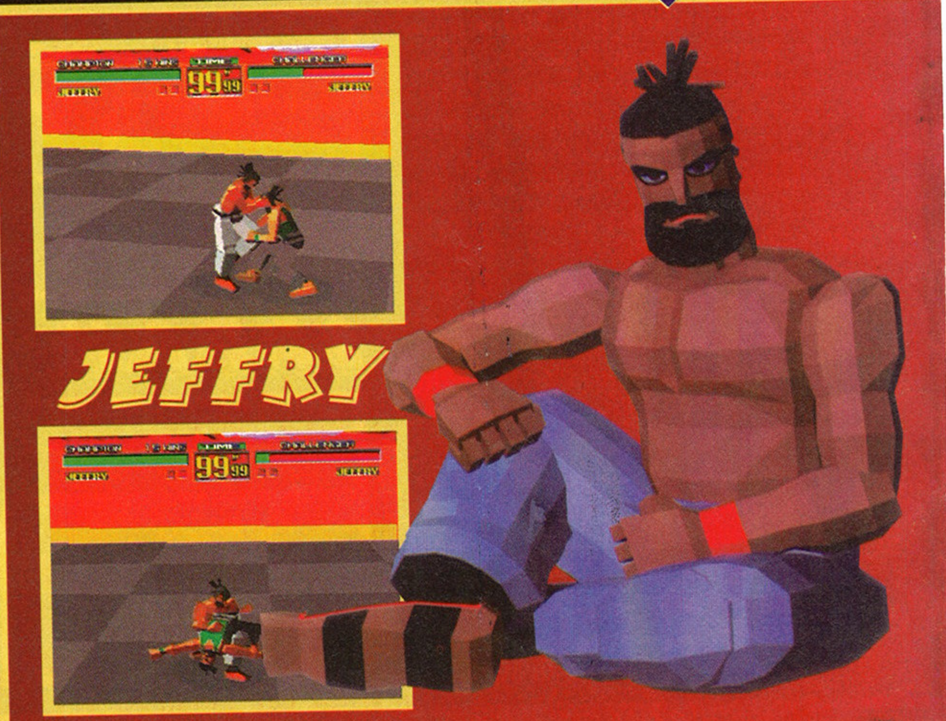
WOLF

KAGE



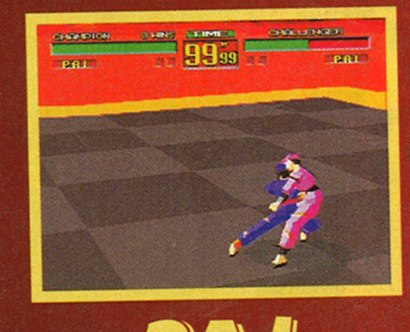
CUANDO OS ENCONTREIS EN PLENO COMBATE PAUSAD EL JUEGO, PULSAD CUALQUIER DIRECCIÓN EN LA CRUZ DEL PAD Y DEPENDIENDO DE LO QUE HAYÁIS ELEGIDO OBTENDRÉIS UN ANGULO DISTINTO DE CAMARA.





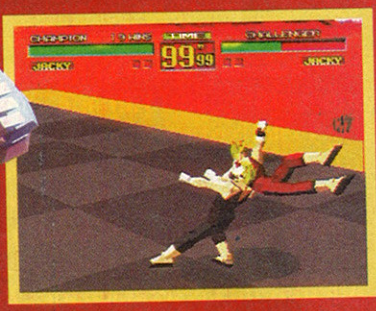
DEL CUADRILATERO

podido disfrutar de lo lindo los usuarios de ***Sega Saturn***. Personajes en tres dimensiones compuestos por polígonos para cuyos movimientos se habían estudiado al detalle diferentes estilos de lucha. Gracias a esto se consiguió dotar a los combates de un realismo sin precedentes donde los jugadores pueden adoptar múltiples estrategias de ataque para vencer al adversario. La conversión para ***MD 32X***, a cargo de **AM2**, nos ha deparado un serie de agradables sorpresas que convierten a **VIRTUA FIGHTER** en un título indispensable para los usuarios de esta consola. Para todos aquellos que conozcan la máquina o que hayan visto la entrega de ***Saturn***, se darán cuenta enseguida de que la calidad gráfica del juego se ha visto disminuida. Pero este hecho es bastante normal si te-

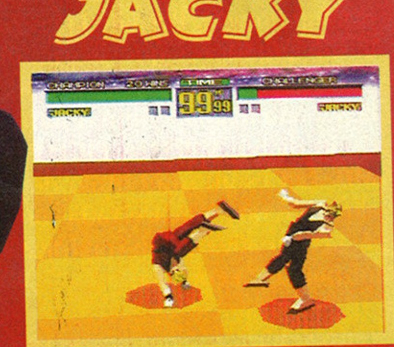


PAI





JACKY



nemos en cuenta que ***Mega Drive 32X***, a diferencia de la ***Saturn***, no posee todos los chips de apoyo para gestionar gráficos poligonales en tiempo real. Los luchadores están compuestos por menos polígonos pero como contrapartida nos encontramos que se mueven rápidamente y con un fluidez aceptable. La ejecución de una sucesión de golpes rápidos puede ser incluso más veloz que en el **VF** de 32 *bits*. Otra consecuencia de la menor potencia de esta consola ha sido la desaparición de las texturas en el suelo aunque se ha suplido con un movimiento más suave del mismo. En lo que respecta a la mecánica del juego esta versión se ha mantenido fiel al arcade conservando los más de 700 movimientos de todos los personajes. No han faltado innovaciones de otro tipo



DISPLAY

ESTA UTIL OPCION NOS PERMITIRA ELEGIR ENTRE JUGAR CON LOS LUCHADORES EN UN FORMATO MAS ESTILIZADO O CON EL MODO NORMAL.

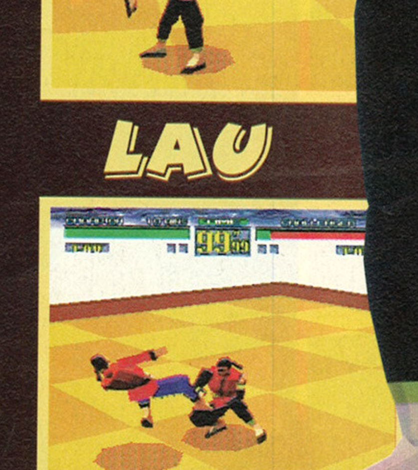
SUDDEN DEATH

COMO EN ANTERIORES VERSIONES NOS ENCONTRAMOS CON ESTE SINGULAR COMBATE CUANDO HAYA EMPATE.

que darán mayor longevidad a este lanzamiento, como la posibilidad de jugar con cuatro cámaras diferentes. Para ello bastará con pausar el juego e indicar el ángulo deseado con el pad direccional y al volver al juego os encontraréis luchando con otra perspectiva.

Además de las modalidades *Ranking*, Versus y Arcade se ha añadido el modo *Tournament*. Permite la entrada de varios jugadores que se irán enfrentando en rondas eliminatorias hasta llegar a una final. Como resumen a todo lo dicho, **VIRTUA FIGHTER** para ***MD 32X*** es un gran título de lucha y algo más que una acertada conversión de la recreativa. Junto con MK2, lo mejor para esta consola.

R. DREAMER





SEGA
AM2
MEGAS ◆ 32
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Fluidas animaciones para todos los luchadores.

▼ El diseño de los luchadores es más simple que en Saturn.



MUSICA

▲ Están presentes todas las melodías que pudimos escuchar en el original.

▼ No pueden competir con la calidad CD de la versión para Saturn.



SONIDO FX

▲ Las voces digitalizadas de los personajes.

▲ Diferentes efectos de sonido para cada tipo de golpe dependiendo de su intensidad.



JUGABILIDAD

▲ La mecánica del juego sigue siendo tan adictiva como en el arcade original.

▲ La inclusión del modo Tournament.



GLOBAL 91

VIRTUA FIGHTER engloba muchas de las características que hacen de un título un gran juego. Todos los usuarios de Mega Drive 32X amantes del género de lucha no deberán pasar la oportunidad de hacerse con la conversión de uno de los lanzamientos más significativos dentro de esta modalidad. Junto con MORTAL KOMBAT 2 la mejor opcion de lucha.

BUG!

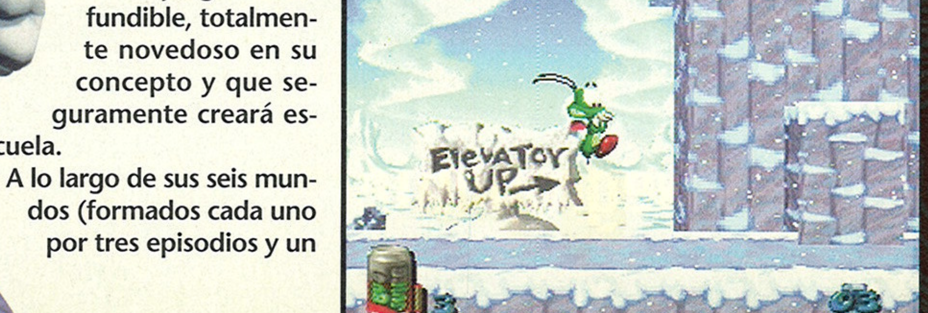
EL DEBER DE VERDE

LA PULGA BUG Y SATURN NOS INVITAN A ADENTRARNOS EN UNA NUEVA Y ENTRETENIDA CONCEPCION DE LAS PLATAFORMAS, EN LA QUE LAS TRES DIMENSIONES COBRAN VIDA Y UN PROTAGONISMO DESCONOCIDO HASTA LA FECHA.

Como parecía lógico, el prestigio adquirido por el género de plataformas en 16 *bits* está obligando a la nueva generación de consolas ha improvisar su propio inventario en la materia. **BUG**, de los programadores **Real Time**, llega tras la brillante estela dejada por el corto pero alucinante CLOCK WORK KNIGHT. Si alguien quisiera buscar alguna relación, alguna similitud entre ambos programas, tendría serias dificultades, ya que son dos conceptos totalmente diferentes de lo que podríamos entender por plataformas. **BUG** es un complejo universo en *3D* con variadas estructuras y múltiples caminos que, suspendido en el espacio, termina por convertirse en un gigantesco laberinto. Para recrear ese increíble mundo colgante, los programadores no han dudado en emplear todos los recursos al alcance de ***Saturn***: *texture mapping*, *scaling*, rotaciones y efectos «*zoom-in-zoom-out*». Si exceptuamos las siempre agradecidas deformaciones, el resto de alardes técnicos se suceden o se producen a un mismo tiempo, dando lugar a un bonito espectáculo visual de aquellos que calan en la retina. En ese sentido hay que decir que **BUG** es un juego inconfundible, totalmente novedoso en su concepto y que seguramente creará escuela.



A lo largo de sus seis mundos (formados cada uno por tres episodios y un





jefe final) tendremos la oportunidad de enfrentarnos a una amplia y original gama de enemigos, trampas y adversidades físicas. Este conjunto de contratiempos vienen a suponer un nivel de dificultad media-alta y que, con sólo tres vidas y tres continuaciones, casi podríamos catalogar de bastante alta. Tal complejidad no significará una gran perdida de jugabilidad, pero sí horas y horas de práctica para poder alcanzar el tercer mundo. Como en todo juego de habilidad



donde los enemigos se cuentan por cientos, nuestra mayor preocupación debe consistir en aprendernos sus patrones de ataque o rutinas. Pero también deberemos tener en cuenta que sólo hay un camino para alcanzar la meta, por lo que una buena memoria nos evitará muchos sustos y la perdida de alguna que otra vida. Los siempre temidos jefes de final de nivel, aunque muy aparatosos, no deberán plantearnos muchas papeletas, ya que cuentan con unas rutinas claras y sencillas de superar.

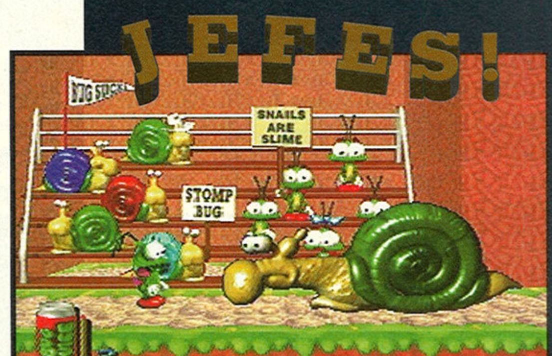
Otro aspecto destacable en **BUG** son sus multiples y divertidas fases de bonus. Las más abundantes y variadas están incluidas dentro de cada fase, y se accede a ellas tras pagar un monedón. La otra, a lomos de un dragón, llegará tras pasar cualquiera de los jefes finales y es una simpática parodia de PANZER DRAGOON.

Como resumen a todo lo dicho,

No tenemos ninguna duda de que muchos de los usuarios de Saturn se decantarán por este título.

BUG es un original juego de plataformas que nos sorprederá en casi todos los aspectos fundamentales de un juego. Difícil, largo, técnicamente perfecto y con un espectacular diseño, **BUG** es uno de los juegos a tener en cuenta dentro de este género. Si los que os acabáis de comprar una ***Saturn*** queréis hacer un buen paréntesis entre tanto simulador de velocidad y demás exquisiteces gráficas, tened siempre en cuenta este curioso y magistral **BUG**.

DE LUCAR

















SEGA
REAL TIME
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Poderosa combinación de alardes técnicos, gran sensación de profundidad y excelente diseño tanto de los escenarios como de los personajes.



MUSICA

▲ Animadas melodías de ayer y hoy con ritmos alegres y buena orquestación.

▼ Resultan un tanto repetitivas.



SONIDO FX

▲ Variada y apropiada gama de extraordinarios efectos especiales y unas voces realmente brillantes con alguna parrafada de la pulga protagonista.



JUGABILIDAD

▲ Mecánica de juego sencilla, gran variedad de situaciones y seis mundos para disfrutar.

▼ La dificultad es bastante elevada.



GLOBAL 90

Real Time nos brinda la oportunidad de disfrutar de un nuevo concepto en juegos de plataformas. Original, preciosista, técnicamente impecable y de unas dimensiones casi mastodónticas, BUG sólo tiene un pequeño defecto: su elevada dificultad. Esto, sin embargo, no empaña una estupenda labor de programación que en Saturn nos muestra su mejor cara.

TRAJES DE SEDA, PUÑOS DE ACERO

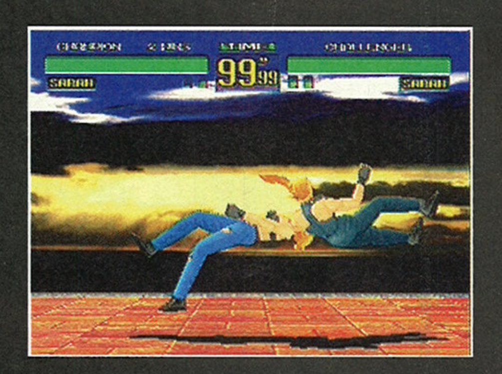
Toda la magia del arcade original y el aliciente de luchadores vectoriales con texturas de ensueño. Una especie de mezcla gráfica entre VIRTUA FIGHTER y VIRTUA FIGHTER 2. Demostrad vuestra osadía y entrad en la arena con todo vuestro corazón para disfrutar con VIRTUA FIGHTER REMIX.



DU RAL



RAN KING



GAME OVER

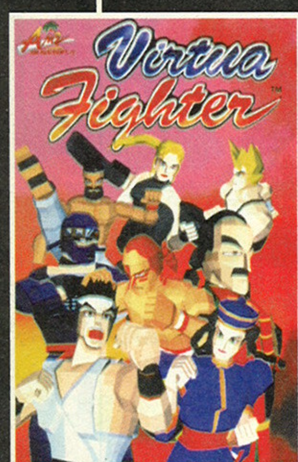
El año está terminando, y todos los sufridos jugones nos encontramos ante un nuevo horizonte sin saber que camino seguir. Las compañías nos lo están poniendo muy difícil, sacando al mercado maravillas que hasta hace muy poco tan sólo se encontraban en nuestros sueños o en las salas recreativas. Uno de los géneros que más ha cambiado debido a la aparición de las consolas de 32 *bits* ha sido la lucha. Una revolución sin precedentes para ser degustada tranquilamente en casa con entornos en *3D*, luchadores diseñados al mínimo detalle dotados de increíbles animaciones, y una jugabilidad fuera de toda duda. A VIRTUA FIGHTER le corresponde el honor de haber sido el primer título en instaurar unas bases, tanto en el aspecto puramente técnico como a la hora de crear un tipo de llaves que resultaran realistas, fáciles de ejecutar y que dotaran al juego de una jugabilidad aceptable. Cuando finalmente los usuarios de ***Saturn***, impacientes por contemplar la conversión de este juego para su consola, pudieron ponerse en la piel de Akira, Lau o Wolf, fueron conscientes de unos pequeños cambios respecto al original. Los personajes habían sido diseñados con un menor número de polígo-


SATURN
REVIEW
PAI
LAU
WOLF
JACKY
JEFFREY
KAGE
K.O.

AKIRA

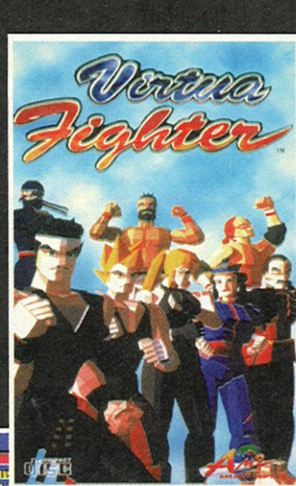
SARAH

VIRTUA F. 32X



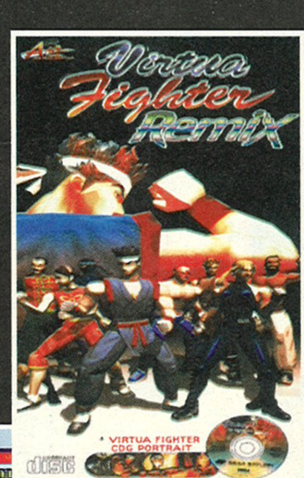
La sorprendente conversión para Mega Drive 32X únicamente adolece de las carencias propias de esta consola respecto a su hermana mayor, la Saturn.

VIRTUA F. SATURN

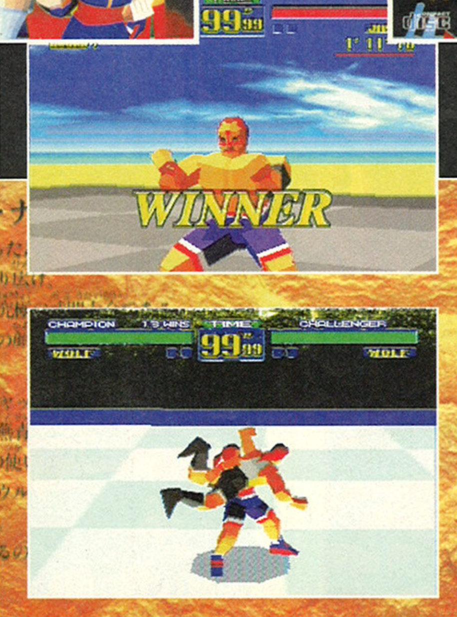


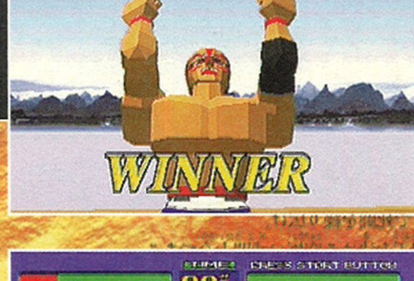
Esta fue la primera vez que VF llegaba hasta los hogares. Resultó casi idéntica al original, exceptuando el menor número de polígonos de los personajes.

VIRTUA F. REMIX SATURN

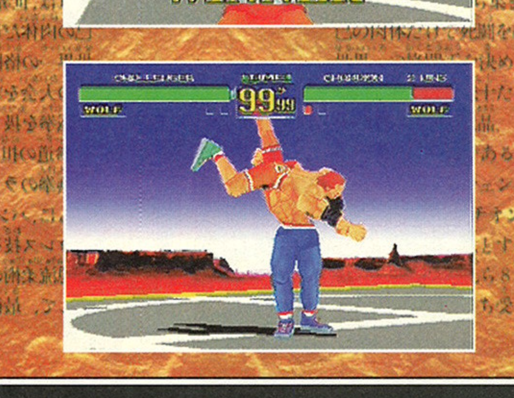


La mejor entrega de este juego hasta el momento. Se han subsanado las carencias que había en la versión anterior para Saturn y se han añadido texturas.









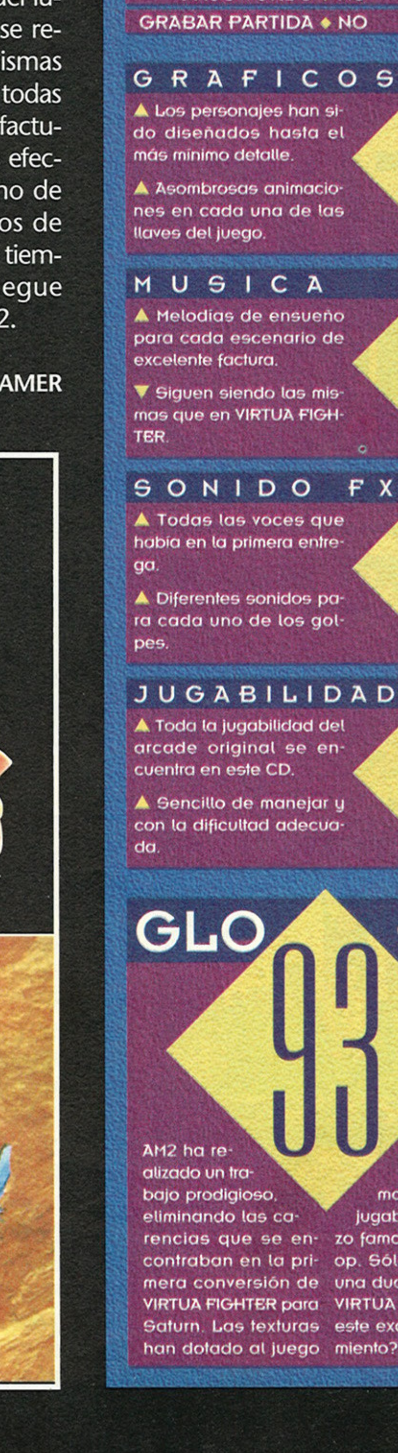


nos, aunque se movían rápida y fluidamente durante el combate. Pero lo peor de todo fue el constatar que se producía un extraño baile de polígonos que desaparecían de pantalla dejando bastante maltrecha la imagen de los luchadores. A pesar de todo, la jugabilidad no había disminuido un ápice respecto a la ***coin-op,*** y uno se podía pasar horas y horas intentando aprender las diferentes llaves y combinaciones de golpes de VIRTUA FIGHTER. Ahora que ya han pasado unos meses desde que este título fuera lanzado al mercado en Japón se ha puesto a la venta un *pack* especial para celebrar que se han vendido un millón de ***Saturn***. Este *pack*, además de la consola, lleva como regalo **VIRTUA FIGHTER REMIX**. Se supone que este ha sido el único motivo de que este juego viera la luz, aunque más de uno se preguntará sin no ha sido un desquite de **AM2** que ha querido demostrar lo puede hacer con esta gran consola. Los cambios que ha sufrido el juego son notables en lo que al apartado gráfico se refiere. Las texturas han producido una mejora asombrosa en el aspecto que presentan los luchadores, añadiendo todo tipo de detalles tanto en sus vestiduras como en sus rostros. Las animaciones son muy buenas, alcanzando una suavidad impresionante (fijaos en las coletas de Pai o en la cinta de Kage, las cuales se ondulan siguiendo los movimientos del luchador). En cuanto a las músicas se refiere, nos encontramos con las mismas melodías que en VIRTUA FIGHTER, todas ellas de excelente factura al igual que los efectos de sonido. Uno de los mejores juegos de lucha de todos los tiempos hasta que llegue VIRTUA FIGHTER 2.





R. DREAMER





SEGA
AM2
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
LUCHADORES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS — 92

▲ Los personajes han sido diseñados hasta el más mínimo detalle.

▲ Asombrosas animaciones en cada una de las llaves del juego.

MUSICA — 93

▲ Melodías de ensueño para cada escenario de excelente factura.

▼ Siguen siendo las mismas que en VIRTUA FIGHTER.

SONIDO FX — 93

▲ Todas las voces que había en la primera entrega.

▲ Diferentes sonidos para cada uno de los golpes.

JUGABILIDAD — 93

▲ Toda la jugabilidad del arcade original se encuentra en este CD.

▲ Sencillo de manejar y con la dificultad adecuada.

GLOBAL — 93

AM2 ha realizado un trabajo prodigioso, eliminando las carencias que se encontraban en la primera conversión de VIRTUA FIGHTER para Saturn. Las texturas han dotado al juego de mayor realismo, manteniendo la jugabilidad que hizo famosa a la Coin-op. Sólo nos queda una duda, ¿superará VIRTUA FIGHTER 2 a este excelente lanzamiento?

No es que el grupo musical de los 60 vaya a sacar otro LP. El titular responde a la manía de brincar de un conejo para demostrarnos que protagoniza el mejor plataformas tridimensional de la historia



VUELVEN LOS BRINCOS

Time Attack

WORLD 5
STAGE 2
TIME ATTACK

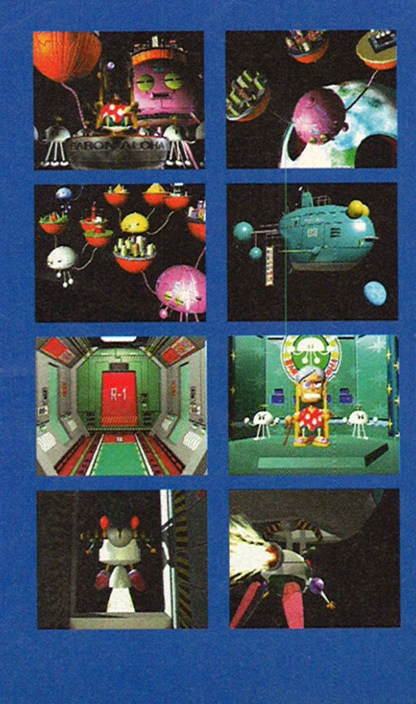
En este modo tendremos la posibilidad de demostrar que somos capaces de finalizar los niveles en tiempos muy reducidos. Además de ser divertido, nunca está de más luchar contra el crono.



Bonus



En cada una de las subfases del juego encontraremos un anillo con la palabra BONUS (bien escondido, por cierto) que nos proporcionará el pasaporte hacia un entretenido nivel especial. En dicha fase deberemos explotar el máximo número de globos posibles, lo que nos reportará gran cantidad de puntos, así como vidas *extra* y otro tipo de *items* con armas. De cualquier forma, su difícil localización en las últimas fases nos hará desistir de su búsqueda.







MUNDO 1



FASE 1

En el primer nivel comenzaremos a hacernos con el extraño control del personaje, aunque tras este obligado paso hallaremos un mundo ilimitado en el que podremos realizar todas las acciones que nos plazca, así como observar dicho mundo desde las alturas.

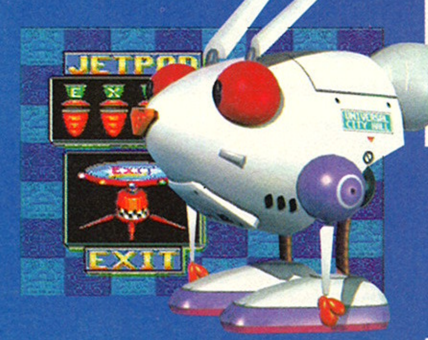


FASE 2

ENEMIGO FINAL



JUMPING FLASH nació de las mentes de **Sony Computer Entertainment** a partir de una de las primeras *demos* gráficas en las que se trataba de poner de manifiesto las excepcionales cualidades de la máquina. Aquella *demo* era conocida como SPRING MAN, aunque según fue tomando forma el proyecto, se optó por rebautizarla con el nombre que actualmente conserva: **JUMPING FLASH**. El juego, tan sencillo de terminar como difícil de comenzar, es simplemente genial. Sencillo de terminar porque la dificultad de



éste, una vez hechos con el control del personaje, es bastante baja. Y difícil de comenzar ya que el control sobre el conejo protagonista resultará ciertamente complicado. Nuestra misión consiste en poner en marcha nuestro sentido de la orientación, así como movernos con soltura por las distintas plataformas que encontraremos en cada mundo, y en las

Chirimbolos



Cada uno de los doce *items* que podemos encontrar en el juego nos proporcionarán una ventaja especial, como vidas, armas, congeladores y un largo etcétera más.

MUNDO 2



FASE 1

En el segundo nivel nos veremos envueltos en un sistema de juego muy al estilo DOOM, en el que deberemos recorrer laberínticos pasillos para encontrar las cuatro ansiadas zanahorias, necesarias para finalizar con éxito las distintas misiones del juego.



FASE 2

ENEMIGO FINAL



MUNDO 3




FASE 1

En el tercer mundo seremos víctimas de las excentricidades de un parque de atracciones, con sus montañas rusas, norias y demás. Especialmente difícil será llegar a determinadas plataformas, en las que, cómo no, hallaremos alguna de las cuatro zanahorias.



FASE 2

ENEMIGO FINAL



MUNDO 4



FASE 1

Llegados a este punto, nuestro personaje se encuentra con un problema añadido: la dificultad de desplazarse por un terreno completamente helado. Por esto deberemos cuidar especialmente los saltos, ya que cualquier error nos conducirá al abismo.



FASE 2

ENEMIGO FINAL



MUNDO 5



FASE 1

La luz de una moderna ciudad en plena noche servirá como escenario para este penúltimo nivel. En él destaca la necesidad de realizar gigantescos saltos entre rascacielos, así como la dificultad de moverse por las alturas en medio de un cielo casi, casi negro.



FASE 2

ENEMIGO FINAL







que deberemos hallar las cuatro zanahorias que nos darán paso al siguiente nivel. La situación de éstas será, con el tiempo, cada vez más rebuscadas, aunque contaremos con pequeñas ayudas en pantalla que nos permitirán localizarlas con menos problemas. Cada uno de los seis mundos se divide en tres subniveles, aunque el tercero de todos ellos estará ocupado por el enemigo final de dicho mundo. También podre-



mos encontrar salidas hacia divertidos niveles de bonus en los que nuestro objetivo consistirá en acabar con todos los globos que aparecen en el mapeado, además de afrontar el siempre agradable y divertido modo de *Time Attack*. En esta ocasión, **JUMPING FLASH** basa parte de su éxito en la magnífica sensación de profundidad que produce hasta vértigo. Para conseguirla se ha dotado al juego de unos espléndidos gráficos en *3D*, aunque no en todos ellos se ha hecho uso del *texture mapping*. Aun así, se nota una cierta ralentización que no impedirá que disfrutemos con el juego, sus músicas y sus mil y un lugares por visitar. Una magnífica demostración de lo que los juegos de plataformas deberían llegar a ser algún día.

J.C.MAYERICK

MUNDO 6



FASE 1

Para finalizar el juego, deberemos eliminar primero al conejo negro, tras lo cual nos enfrentaremos al mismísimo Barón Aloha. Su resistencia nos costará más de un disgusto, aunque siempre existe la posibilidad de dejarlo para otro día con la Memory Card.



FASE 2

ENEMIGO FINAL





SONY
SONY
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 4
FASES ◆ 6x3
CONTINUACIONES ◆ INFINITAS
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ MEMORY CARD

GRAFICOS

▲ Los gráficos, en determinados niveles, son impresionantes.

▼ Lástima que de vez en cuando la pantalla se ralentice en demasía.



MUSICA

▲ Las melodías están más o menos bien trabajadas.

▲ Guardan cierta similitud con las músicas de MOTOR TOON GP.



SONIDO FX

▲ Espléndidos y variados efectos de sonido durante todo el juego.

▲ Mención especial para el efecto creado cuando muere el Kiwi.



JUGABILIDAD

▲ La idea de los saltos hacia el infinito es, simplemente, genial.

▼ Por desgracia, el juego se acaba en poco tiempo y con relativa facilidad.



GLOBAL 91

JUMPING FLASH es, ante todo, un juego original. La magnífica realización técnica es la que ha posibilitado, posteriormente, que esa gran idea se convirtiese en un estupendo juego con el que disfrutar sin demasiadas complicaciones. Tan sólo su reducida dificultad y corta duración le privarán de convertirse en un auténtico clásico. Con todo, resulta muy recomendable.

SHIN DEN SHINOBI

AL FILO DE LA KATANA

EL SOL SE OCULTA TRAS LAS MONTAÑAS, LA NIEBLA CUBRE LOS BOSQUES, LA OSCURIDAD EMPIEZA A INUNDARLO TODO, EN LA LLANURA UN LOBO AULLA AL TIEMPO QUE CIENTOS DE CRIATURAS SE ESCONDEN ENTRE LOS ARBOLES. EN LA OSCURIDAD UN HOMBRE SE OCULTA ENTRE LAS SOMBRAS, UN HOMBRE CON LA MISION DE SALVAR AL MUNDO DE LAS MANOS DEL SINDICATO NEO ZEED, SU NOMBRE ES SHO MUSASHI, Y LA SOLA PRONUNCIACION DE SU NOMBRE CAUSA TERROR ENTRE SUS ENEMIGOS,EL ES EL ULTIMO DE UNA ESTIRPE.

FASE 1

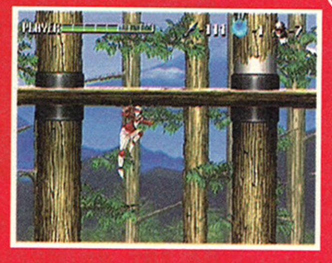


EN LAS AFUERAS DE SU PUEBLO NATAL, SE INICIA LA AVENTURA DEL NINJA DE ORO, AQUI PODREMOS MEDIR NUESTRAS FUERZAS POR PRIMERA VEZ CON LOS SICARIOS DEL NEO ZEED.



FASE•2

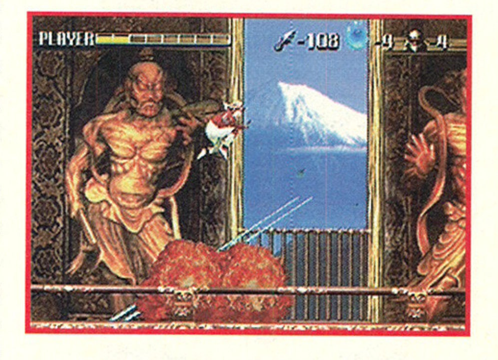




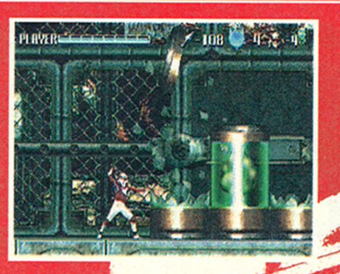


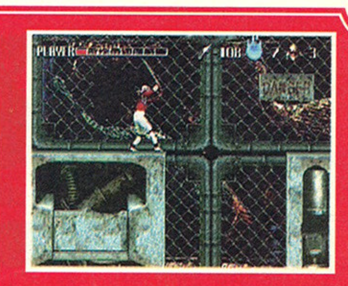
APLICANDO LA TACTICA DE LA ARDILLA DANZARINA, SHINOBI BRINCARA ENTRE LOS ARBOLES HASTA LLEGAR A SU PARTE SUPERIOR PARA ENFRENTARSE ALLI A UN PUNKI INSOLENTE.

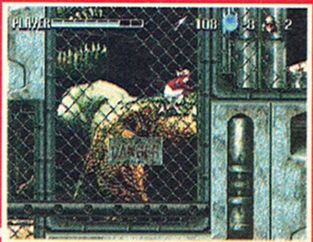
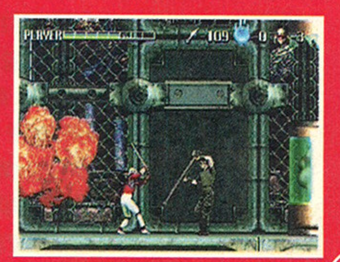
Los aficionados más veteranos, seguro que recordarán una de las recreativas con mayor éxito de todos los tiempos: SHINOBI. Aquella era una sencilla máquina en la que el jugador debía rescatar a los cautivos y eliminar a cientos de enemigos. Como curiosidad, uno de aquellos rivales era *Spiderman* que, posteriormente, también sería incluido en la primera versión para ***Master System.*** Este sería el comienzo de los Shinobi en ocho *bits*, después llegarían tres apariciones más. La primera fue un deprimente cartucho llamado THE CYBER SHINOBI, que mezclaba la acción ninja con detalles al estilo E.S.W.A.T. En ALEX KIDD IN SHINOBI WORLD, la segunda aparición del ninja, ocupaba un papel de mero invitado. La tercera, y última en ***Master***, fue la conversión de la recreativa SHADOW DANCER. Con el tiempo aparecería ***Mega Drive,*** y con ella el primero de los SHINOBI. Sus fantásticos gráficos y la banda sonora de Yuzo Koshiro cautivaron a todo el mundo. No es de extrañar, ya que estaba programado por el **Team Shinobi**, responsables de la recreativa y de gran parte de la saga STREETS OF RAGE. Para la versión de 16 *bits* de SHADOW DANCER, **Sega** se planteó algo distinto, ya que sólo conservaron al personaje central y su perro, alterando completamente el desarrollo y apariencia. En el 93 llegó SHINOBI III que aunque sobresaliente gráficamente, no tenía las cotas de jugabilidad exigibles. En ***Game Gear*** contó con dos versiones de lujo rebautizadas como **GG SHINOBI**. La personalidad del ninja no ha sido siempre la misma, ya que **Joe Musashi** se ausentaría en **THE CYBER SHINOBI** y compartiría protagonismo con cuatro ninjas más en **GG SHINOBI 1** y **2**. En ***Saturn*** y siguiendo esta



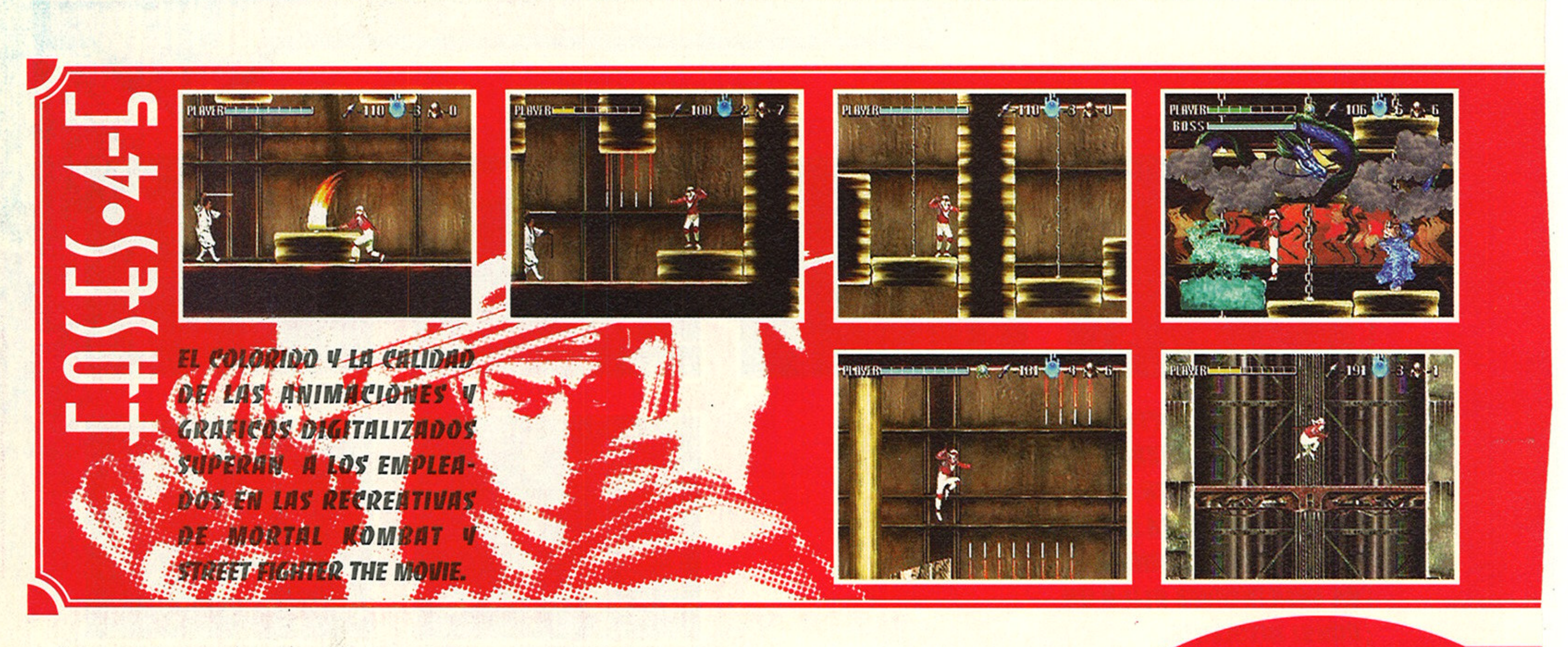
FASE•3



EN EL INTERIOR DE ESTE CASTILLO CHINO, NOS ESPERAN TERRORIFICAS SORPRESAS. NINJAS EN CADA ESQUINA, TRAMPAS METALICAS, LANZAS Y MASTODONTES QUE ESCUPEN FUEGO.



tradición, el protagonismo corresponde a otro personaje. **SHINOBI X** cuenta con gráficos digitalizados y posee la misma mecánica que las anteriores partes, pero con mayor variedad de movimientos. Si antes era fundamental el uso de los *Shuriken* y las cuatro magias *Ninjitsu*, ahora se ha potenciado al máximo el uso de la *Katana*, con la que incluso podremos devolver los ataques de nuestros enemigos. Las magias han quedado reducidas a la mitad, conservándose únicamente la magias del Salto Doble y la Invocación al Dragón Mágico. El control, algo no siempre muy conseguido, ha sido mejorado sensiblemente y resultan sencillísimas de ejecutar todo tipo de maniobras. En el lado negativo de este juego tan sólo dos cosas: la primera, el diseño de los jefes por su simpleza y, la segunda, de menor importancia, su deprimente intro. En definitiva, **SHINOBI X** es un juego destacable cuya elevada dificultad hará que disfrutes de él durante bastante tiempo.

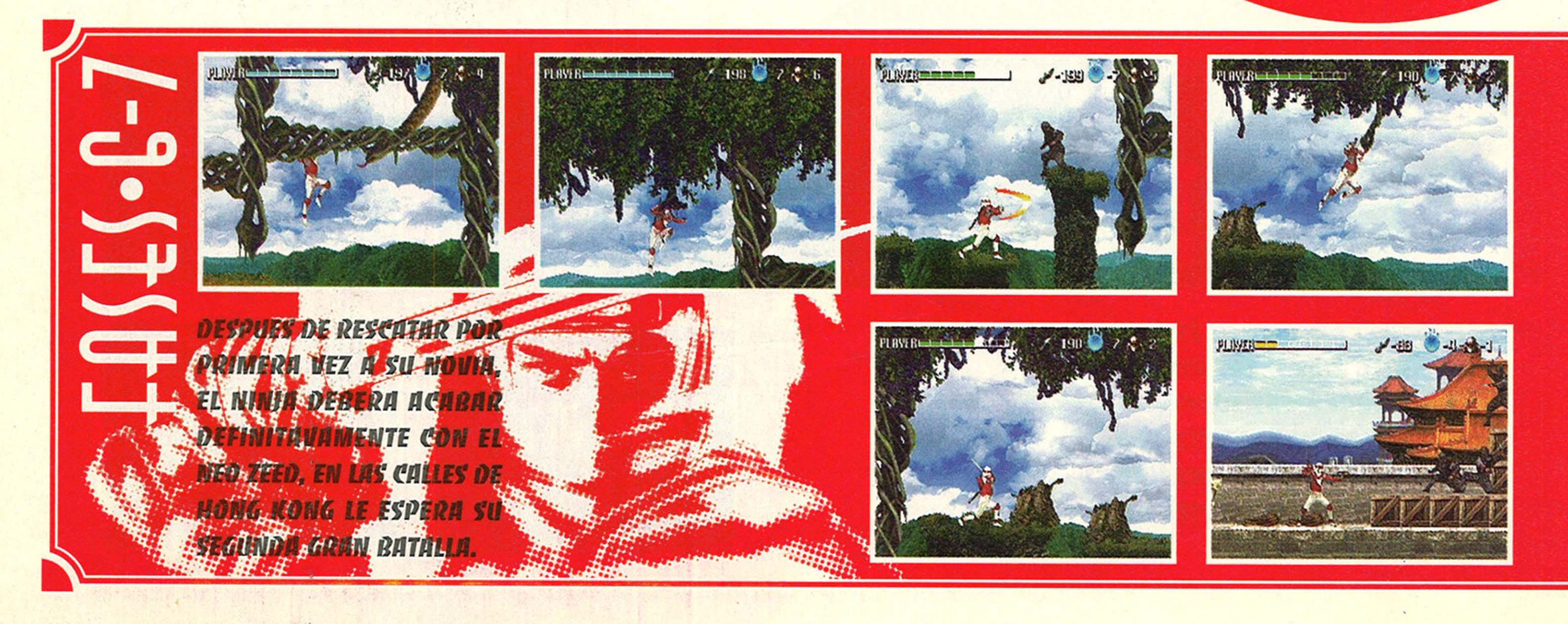
THE PUNISHER

BOSSES

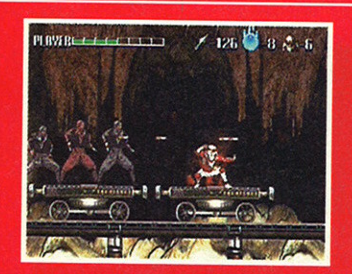


CUATRO VERSIONES

DESDE LA APARICION DE LA MAQUINA ORIGINAL, SHINOBI HA CONTADO CON NUEVE JUEGOS DISTINTOS, SIN CONTAR CON LAS CONVERSIONES DE LAS DISTINTAS RECREATIVAS. HE AQUI LA LISTA COMPLETA. SHINOBI: VERSIONES SPECTRUM, AMSTRAD, MSX,C-64, AMIGA, ATARI ST, PC ENGINE Y MASTER SYSTEM. SHADOW DANCER, VERSIONES 8 Y 16 BITS EN ORDENADORES, MASTER SYSTEM. REVENGE OF SHINOBI:MEGADRIVE. SHADOW DANCER, THE SECRET OF SHINOBI:MEGA DRIVE, THE CYBER SHINOBI:MASTER SYSTEM Y LAS DOS VERSIONES DE GAME GEAR.





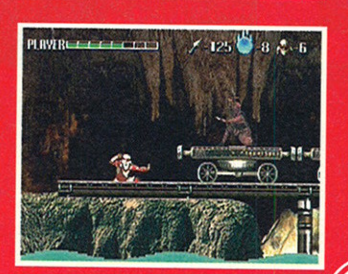


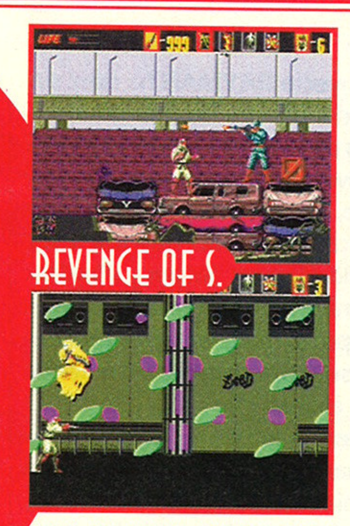




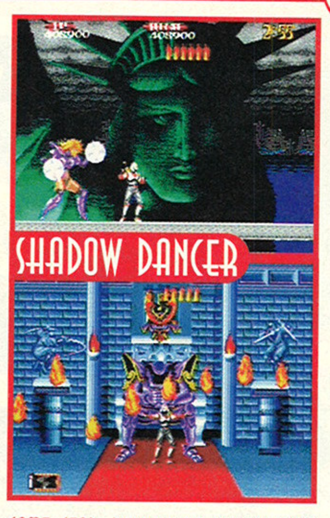
EL CONTROL TOTAL DE LA KATANA SERA BASICO PARA LOGRAR EL EXITO EN NUESTRA MISION. CON ELLA PODREMOS REALIZAR ACCIONES COMO DEVOLVER LOS ATAQUES DE LOS ENEMIGOS.



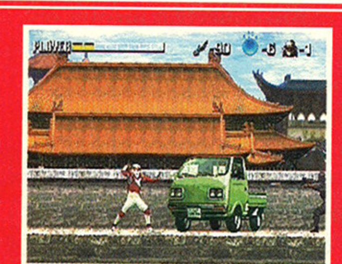








MUCHAS HAN SIDO LAS AVENTURAS DE ESTE NINJA EN CONSOLAS. DESDE SUS ORIGENES EN LA POPULAR RECREATIVA, CUATRO SON LOS PROGRAMAS QUE MAS HAN DESTACADO. GG SHINOBI 1 Y 2 TODA UNA DEMOSTRACIÓN PRÁCTICA DE LO QUE PUEDE HACER UNA GAME GEAR. REVENGE OF SHINOBI; TODA UNA OBRA DE ARTE Y SHADOW DANCER, UNA CONVERSION LIBRE DE LA MAQUINA.







EN LO ALTO DE LAS MONTAÑAS, NUESTRO HEROE SE ENCAMINA HACIA LA BATALLA FINAL. SERA NECESARIA TODA NUESTRA PERICIA EN EL SALTO PARA NO PRECIPITARNOS AL VACIO.







SEGA
SEGA
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 9
CONTINUACIONES ◆ 4
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS

▲ Los sprites están digitalizados y animados con una calidad superior a algunas recreativas.

▼ Intro ridícula e intragable como pocas.



MUSICA

▲ Multitud de melodías y una versión remix del tema de Shinobi.

▼ Se echa en falta la mano de Yuzo Koshiro.



SONIDO FX

▲ Buenos efectos de sonido y algunas voces.

▼ Demasiado simples para un título de 32 bits.



JUGABILIDAD

▲ Nueve fases lo suficientemente variadas y completas para entretener.

▲ Los movimientos de nuestros personajes se controlan con precisión.



GLOBAL



El personaje más legendario de Sega hace su debut en Saturn con todos los honores en un compacto que contiene todos los elementos de la kilométrica saga adaptados a las nuevas tecnologías ;gráficos digitalizados, rotaciones por doquier,nuevas animaciones. SHINOBI X es uno de esos grandes clásicos que no puede faltar en tu colección.

RAYMAN







La compañia francesa Ubi Soft, ha tenido el bonito detalle de programar uno de los mejores juegos de plataformas que los miembros de esta revista han podido ver en mucho tiempo. En sus graficos, musicas y animaciones, se adivina el tremendo esfuerzo que ha supuesto la concepcion de este excepcional videojuego diseñado para Jaguar.








FOTO



EN ALGUNOS NIVELES, GENERALMENTE TRAS ALGUNA ZONA DIFÍCIL DE SUPERAR, ENCONTRAREMOS A UN FOTOGRAFO QUE GUSTOSAMENTE NOS RETRATARÁ DELANTE DE UN BELLO DECORADO. POSTERIORMENTE, SI PERDEMOS UNA VIDA, CONTINUAREMOS DESDE ESE MISMO PUNTO DEL NIVEL.

HADA MADRINA



RAY MAN, EN UN PRINCIPIO, SOLO PUEDE ANDAR Y SALTAR. PARA CONSEGUIR PODERES QUE NOS PERMITAN PEGAR PUÑETAZOS, CORRER O ENCARAMARNOS A LAS PLATAFORMAS, ES NECESARIO VISITAR A LA HADA MADRINA. ELLA, COMO NO, NOS DOTARÁ DE ESTAS NUEVAS CARACTERÍSTICAS.

El proyecto **RAYMAN** ha sido, sin duda, uno de los más ambiciosos de la compañía francesa **Ubi Soft**. La envergadura que su diseño había tomado, así como la importancia de las plataformas para las que iba a ser programado (***Jaguar***, ***Saturn*** y ***PlayStation***), suponían toda una prueba de fuego para la productora francesa, que debía resarcirse de una trayectoria anterior no todo lo exitosa que cabía esperar. El proyecto verá la luz en los próximos días confirmando todas las expectativas que se habían levantado en torno a él, después de las masivas cantidades de información y versiones *beta* a medio terminar con que se nos había acribillado en los últimos meses.
En el proyecto han participado unas 50 personas entre los que se cuentan, por ejemplo, las cuatro malévolas mentes encargadas de diseñar el mapeado de cada uno de los niveles del juego. Esta, es una auténtica demostración de lo que una persona, en plenas facultades, puede llegar a idear. Otro tanto podríamos decir de los cinco dibujantes encargados de realizar los fondos del juego y las animaciones de todos los personajes. En este aspecto podemos comentar que se ha utilizado la técnica de la animación modular, lo que ha permitido combinar la creación de movimientos muy realistas con un reducido consumo de memoria. Para entender esta técnica, imaginemos un inmenso gusano que ocupa toda la pantalla. Si queremos que la animación de éste sea fluida tenemos dos posibili-

THE DREAM FOREST

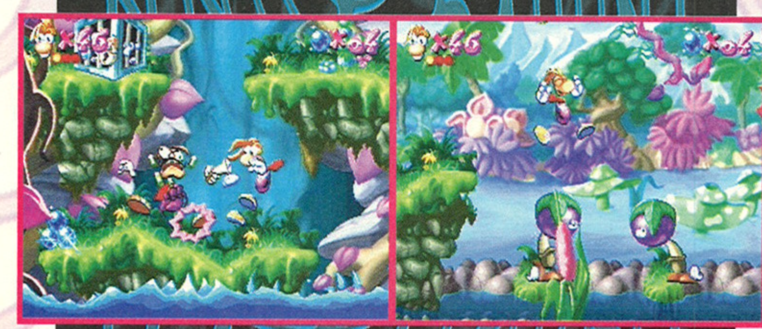
PINK PLANT WOODS



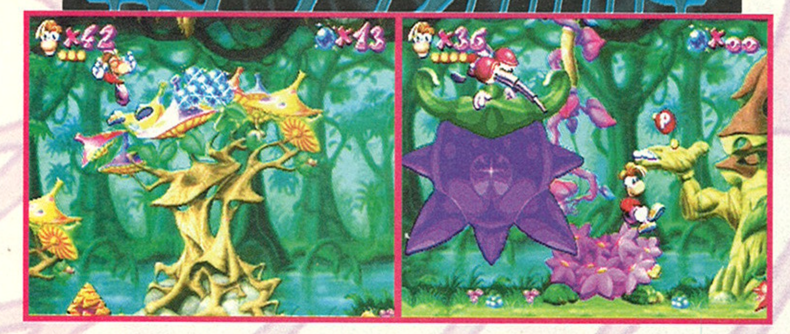
ANGUISH LAGOON



FORGETFULNESS SWAMPS

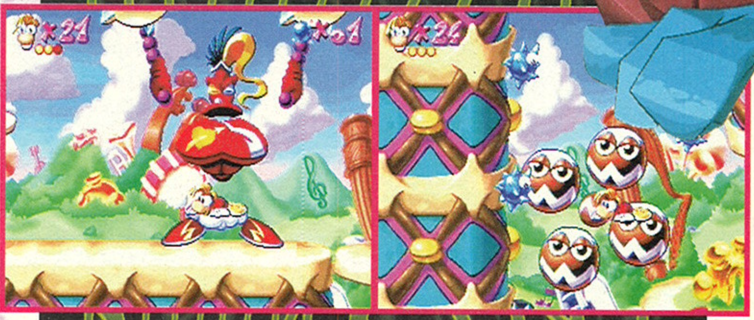


MOSKITO´S NEST



BAND LAND

BONGO HILLS



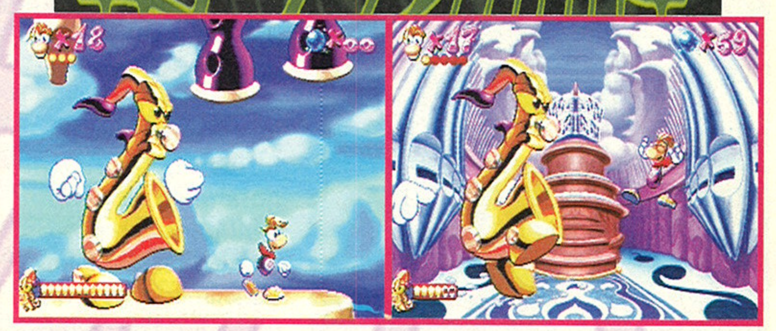
ALLEGRO PRESTO



GONG HEIGHTS



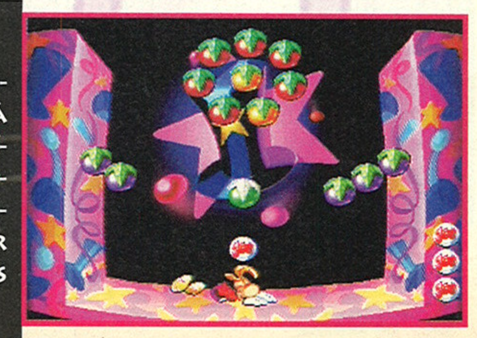
MR. SAX´S HULLABALLOO





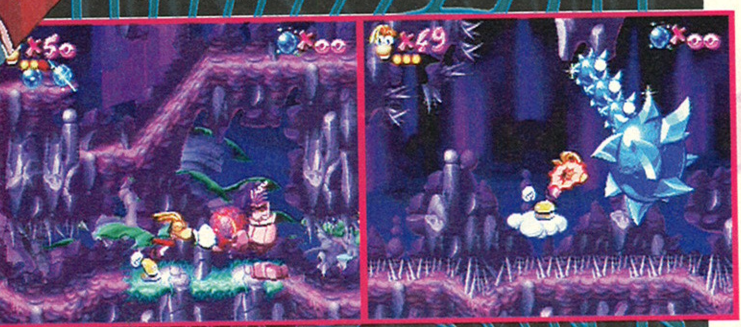
RAY - BREAKOUT

SI FINALIZAMOS EL JUEGO HABIENDO RESCATADO A TODOS LOS PRISIONEROS, EL STAFF DEL JUEGO APARECERÁ ANTE NOSOTOS. SI ADEMÁS TENEMOS UN POCO DE PACIENCIA Y ESPERAMOS A QUE ÉSTE TERMINE, NOS ENCONTRAREMOS CON UNA BONITA COMBINACIÓN DE TECLAS QUE NOS PERMITIRÁ ACCEDER A UN PARTICULAR BREAKOUT. NOSOTROS, POR SUPUESTO, NO OS VAMOS A CONTAR CUAL ES ESTA SUCULENTA COMBINACIÓN.



BLUE MOUNTAINS

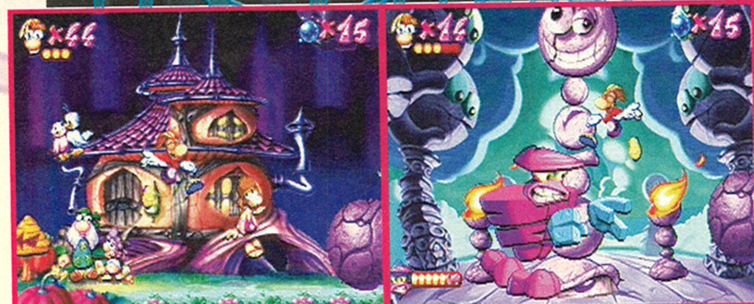
TWILIGHT GULOH



THE HARD ROCKS



MR. STONE´S PEAKS

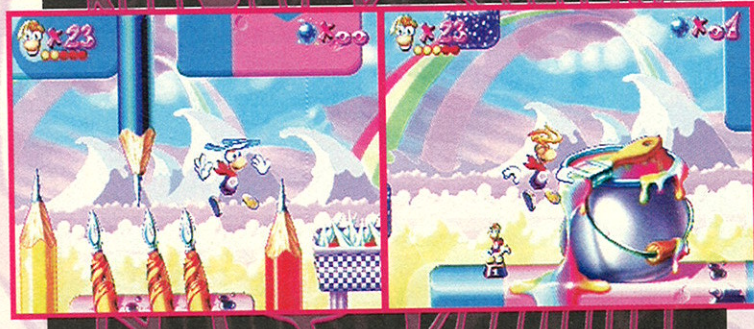


PICTURE CITY

ERASER PLAINS



PENCIL PENTATHLON



SPACE MAMA´S CRATER



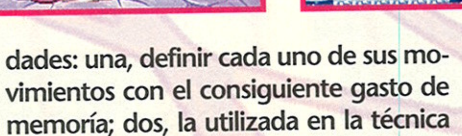


JAULAS



LOS PAISANOS DEL MUNDO DE RAY MAN ESTÁN SECUESTRADOS POR EL MALO DE TURNO. PARA LIBERARLOS, RAY DEBERÁ DESTRUIR TODAS LAS JAULAS. EN CADA NIVEL DEBEREMOS HALLAR UN TOTAL DE SEIS Y, EN LAS ÚLTIMAS FASES DEL JUEGO, SERÁ REALMENTE COMPLICADO ENCONTRARLAS.

dades: una, definir cada uno de sus movimientos con el consiguiente gasto de memoria; dos, la utilizada en la técnica de animación modular, consistente en dividir a éste en varias partes que, correctamente diseñadas, conformen la figura del gusano en sí, permitiéndonos con posterioridad realizar infinitas animaciones con el único gasto de memoria que supone el definir las nuevas coordenadas en pantalla de la porción gráfica que queremos mover. El resultado en la aplicación de ésta técnica (tan vieja casi como los videojuegos) queda patente en el propio **RAYMAN**, aunque la casi totalidad de personajes del juego hagan uso de ella. Enumerar las cualidades de este título puede llevarnos bastante tiempo, aunque baste destacar que se ha utilizado el modo de pantalla de 65.536 colores en cada uno de los 68 niveles del juego, así como en las once fases de bonus que podemos encontrar durante toda la aventura. Los fondos, que denotan una cierta influencia de las películas de animación, se esconden tras los tres planos de *scroll* que podremos hallar en algunos lugares del mapeado. La banda sonora, el otro aspecto destacado del juego, consta de 25 melodías di-

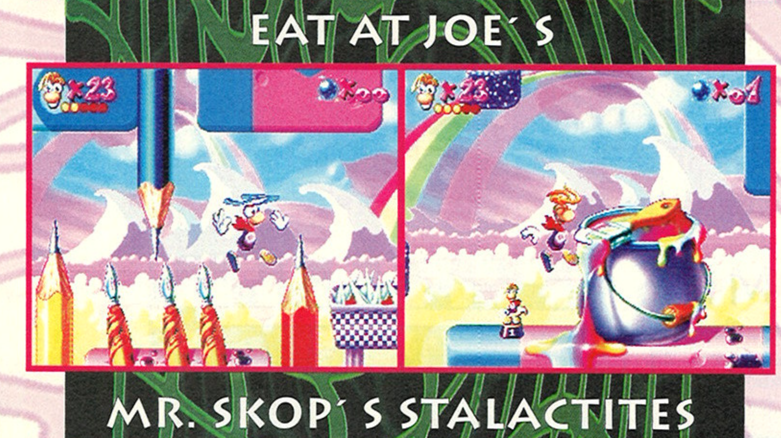


THE CAVES OF SKOPS

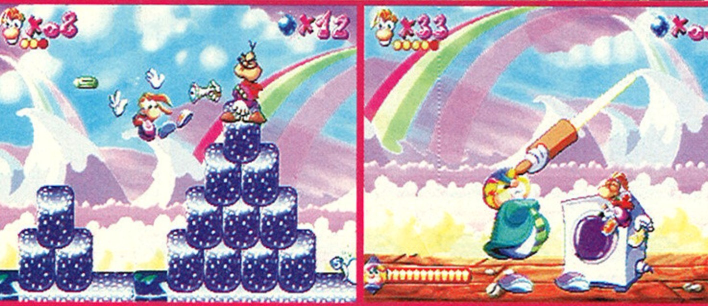
CRYSTAL PALACE



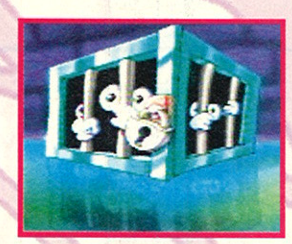

EAT AT JOE´S



MR. SKOP´S STALACTITES









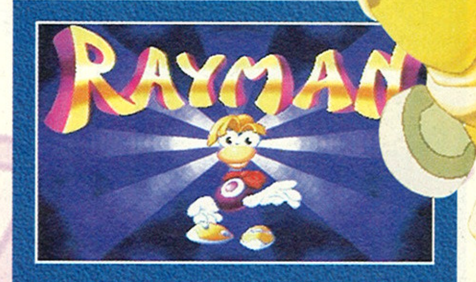
MAGO



SI NOS ENCONTRAMOS CON EL MAGO Y ADEMÁS TENEMOS LA FORTUNA DE LLEVAR EN NUESTRO PODER DIEZ BOLAS AZULES, ÉSTE NOS TELETRANSPORTARÁ A UN NIVEL DE BONUS EN EL QUE, ADEMÁS DE PUNTOS, PODREMOS CONSEGUIR ALGUNA QUE OTRA SUCULENTA VIDA EXTRA.

ferentes compuestas por un conocido compositor de Jazz francés, todo un lujo para un simple cartucho. Con todo, al juego se le pueden hacer pocos reproches, ya que todos sus aspectos han sido trabajados hasta alcanzar casi la perfección. La jugabilidad, el fin de cualquier videojuego que se precie, se mantiene a la altura de las circunstancias, gracias a su divertido desarrollo y a la posibilidad de grabar las partidas en el propio cartucho. En el lado negativo, un único reproche: la lentitud al desplazarse de **RAYMAN**, que solo se verá aliviada en los últimos niveles, cuando el hada madrina le entrege a **RAY MAN** del *Power-up* que le permite desplazarse a mayor velocidad.

J.C.MAYERICK



UBI SOFT	
UBI SOFT	
MEGAS	32
JUGADORES	1
VIDAS	3
FASES	68
CONTINUACIONES	3
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	SI

GRAFICOS 95

▲ Los fondos y cualquier gráfico en general, simplemente geniales.

▲ Las animaciones de todos los personajes del juego.

MUSICA



▲ 25 melodías diferentes. Una buena razón para ser bien calificada.

▼ No sabemos si es un defecto, pero pasan bastantes desapercibidas.

SONIDO FX



▲ Alrededor de los sesenta, pero no excesivamente logrados.

▼ Comparados con los de otras versiones, son menos brillantes

JUGABILIDAD



▲ La excesiva longitud del juego hará que éste nos dure una buena temporada.

▼ Lástima que su dificultad sea tan elevada.

GLOBAL 93

Ubi Soft. ha encontrado de nuevo el camino del éxito con un juego que desprende calidad por los cuatro costados. No es excesivamente innovador, pero la perfección gráfica lograda, así como la longitud del juego, hacen de él uno de los más divertidos. El excelente trabajo de sus programadores merece todo nuestro más sonoro aplauso. Fantástico.



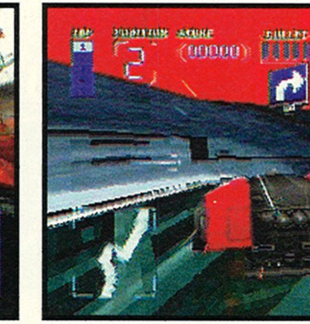




Pese a que las nuevas máquinas acaban de aterrizar, ya cuentan en sus catálogos con juegos que hacen difícil una correcta elección. CYBER SPEEDWAY, GRAN CHASER para el mercado japonés, entra de lleno en el disputado género de la simulación velocística.



EVOFLAMMAS





AUTOPISTAS INFERNALES



GLACIES











NUBES







TERRA







En **CYBER SPEEDWAY,** al igual que en el WIPE OUT de ***PlayStation***, manejamos unas naves que no van sobre ruedas, sino que flotan sobre la carretera. La ausencia de contacto de las ruedas con el piso hace que el realismo que pedimos a los juegos de este tipo desaparezca, perdiendo la sensación tan agradable que ofrecen los juegos de coches «de toda la vida». Nos enfrentamos a un curioso programa, con una realización técnica sobresaliente que destaca sobre el resto de los apartados. La generación de texturas es buena, llegando incluso a mover bloques de grandes dimensiones sin la más mínima ralentiza-







VISTAS

Las diferentes panorámicas son imprescindibles en este tipo de juegos.

La vista interna es en la que mejor podremos controlar nuestro potente vehículo.

VASTITAS













NAVES

ción ni excesiva brusquedad. El control de las naves también ha sido realizado de una forma correcta, especialmente cuando seleccionamos la perspectiva interior. Las otras dos perspectivas, trasera y picada, no son tan jugables. Cinco diferentes naves estarán a nuestra completa disposición, cada una de ellas con unas características especiales que determinarán su comportamiento. Lo que no es tan acertado es su diseño, tan futurista que apenas presentan aristas y sí formas redondeadas que las hacen un poco impersonales e incluso poco atractivas. Además de los cinco circuitos con dos niveles de dificultad, cinco naves diferentes y tres perspectivas de juego, **CYBER SPEEDWAY** presenta tres modalidades de juego. *Time Trial*, en el que intentaremos batir los records de cada circuito con las diferentes naves, un modo *versus* en *split screen*, y un modo historia aderezado por imágenes propias de manga, que dan un aire *chinaka* al juego. **CYBER SPEEDWAY** es un simulador futurista de esmerada realización técnica pero erróneo planteamiento que resulta un poco impersonal.

THE SCOPE

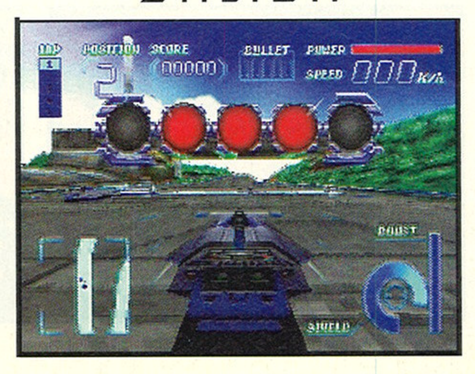
TIME TRIAL



2 JUGADORES



SALIDA





SEGA
NEXTECH
MEGAS ◆ CD-ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
CIRCUITOS ◆ 5
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 92
▲ Lo mejor del juego, con una calidad superior a otros títulos de nombres más rimbombantes.
▲ Creación de texturas de gran suavidad.

MUSICA 88
▲ Melodías apropiadas al estilo de juego.
▲ No molestan lo más mínimo, lo que es un gran punto a favor en este tipo de programas.

SONIDO FX 80
▲ Cumplen con su objetivo sin grandes alardes.
▼ Hemos oído cosas mucho mejores en otros títulos para esta gran consola.

JUGABILIDAD 80
▼ El punto débil del juego. Pese a su correcto entorno técnico, le falta la chispa que hace que un juego sea entretenido y divertido ante todo.

GLOBAL 82
Un buen ejemplo de que un juego no sólo debe valerse de una buena realización técnica. CYBER SPEEDWAY carece de ese encanto que hace que los usuarios se identifiquen con él. A pesar de todo, los amantes de los arcades futuristas disfrutaréis de lo lindo cuando sintáis la tremenda velocidad que destila y la espontaneidad en la generación de texturas.

UNOS CD-ROM QUE NO TE PUEDES PERDER
¡COLECCIÓNALOS!

Sabrás,
cómo funcionan las cosas

explorarás,
un navío de guerra del siglo XVIII

descubrirás,
todas las partes del cuerpo humano

conocerás,
el mundo de las ciencias y el universo

y aprenderás
el significado de las palabras

DAVID MACAULAY — CÓMO FUNCIONAN LAS COSAS

Mi Primer Diccionario Interactivo, Genial y Alucinante

STEPHEN BIESTY — EXPLORA EL BARCO Y CONVIÉRTETE EN POLIZÓN

EL CUERPO HUMANO

ENCICLOPEDIA DE LA CIENCIA



Para saber, explorar, descubrir, conocer y aprender.

Si desea más información, solicítela al número de teléfono **902 23 95 80**



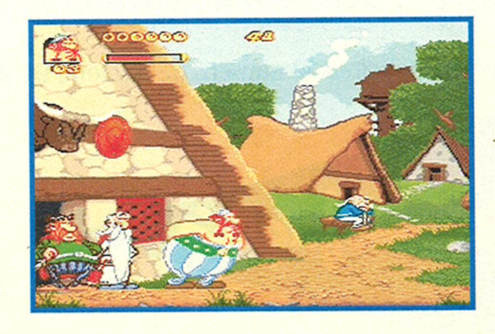
Astérix & OBÉLIX

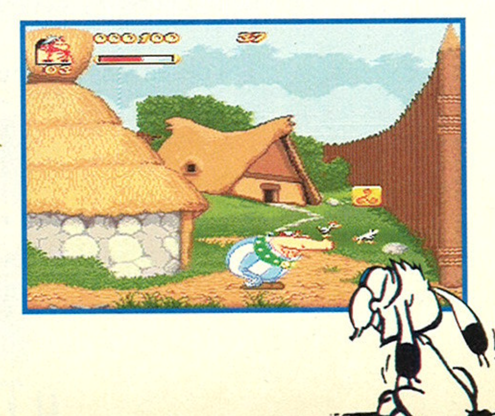
La imparable evolución del ya reputado equipo de programación español Bit Managers les ha llevado a programar para Infogrames un estupendo juego con Asterix y Obelix como grandes protagonistas. Made in Spain al cien por cien.

UN OBELIX MADE IN SPAIN

Desde que **Infogrames** y **Bit Managers** unieron sus fuerzas en pos de la producción de buenos videojuegos (uno como distribuidora y el otro como padre de las criaturas), son muchos los años que han pasado ante nuestros ojos. En ese tiempo, la compañía española ha tenido que hacerse cargo de las conversiones, para los formatos menos potentes, de los programas que la compañía francesa lanzaba para los soportes mejor dotados. Así, desde la época del ***Spectrum***, la carrera de **Bit Managers** (**New Frontier** con anterioridad) ha sido una lucha continua por contraer los méritos que le permitiesen lo que hoy, por fortuna, ha conseguido: consagrarse con la realización de un magnífico título para ***Super Nintendo***. **OBELIX** es, en definitiva, el resultado de muchos años de esfuerzo en los que se han abordado soportes de entretenimiento tan dispares como ***Spectrum, MSX, Amstrad, PC, PCW, SAM COUPE*** (que jamás vio la luz en nuestro país), además de las consolas de 8 *bits* como ***Game Gear, Master System*** y ***Game Boy***. En total, 60 programas realizados desde 1988 para 36 títulos diferentes y 11 plataformas distintas incluida esta última producción para ***Super Nintendo***, record absoluto para un equipo de programación español.

EL POBLADO



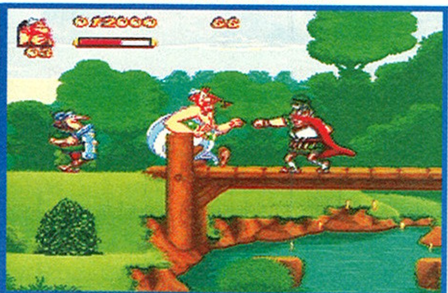


BRETAÑA

LA TRAVESIA





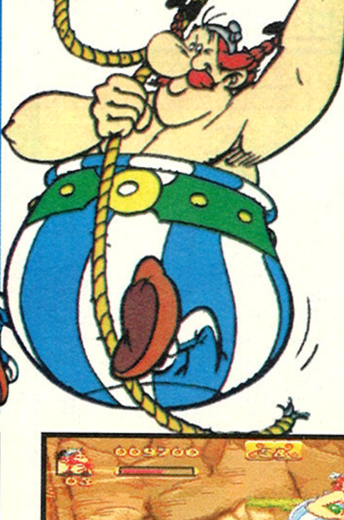


LONDRES



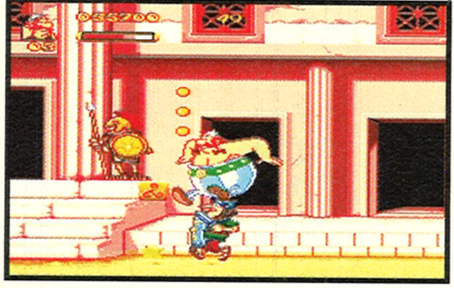


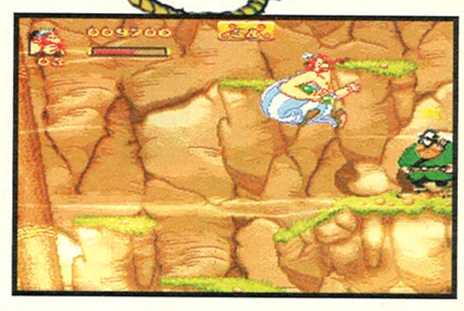




MAPA







HELVETIA

FRONTERA SUIZA

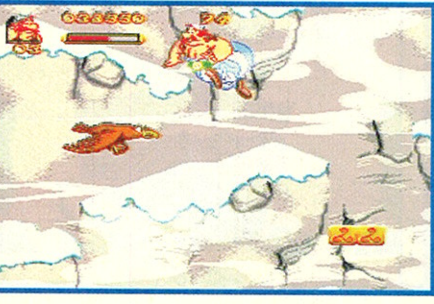
EL LAGO





LA MONTAÑA

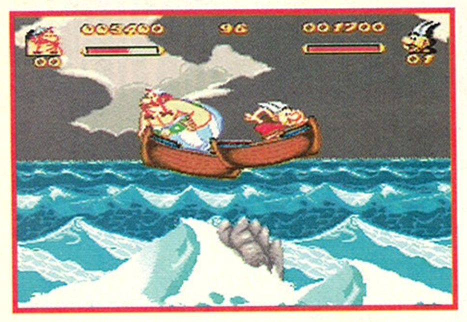
EL BANCO





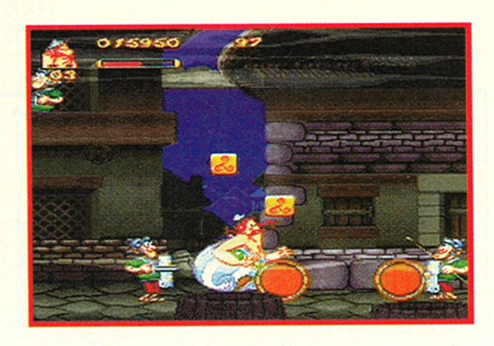
El caso es que este **OBELIX**, a pesar de ser un clásico y sencillo juego de plataformas, ha sabido rodearse de los ingredientes necesarios para hacer de sí mismo un magnífico título con licencia para competir con los mejores cartuchos del mercado. El aspecto gráfico, sin duda el más cuidado de todo el juego, proporciona una similitud total con el espíritu que los creadores del comic francés imprimieron a sus historias. Estancias como la aldea gala o el revuelto mar que rodea la isla de Britania, son magníficas muestras de lo que se puede conseguir con un poco de imaginación y el correcto uso de la paleta de colores de ***Super Nintendo***. En este mismo apartado, se agradece la deferencia de sus programadores al no haber escatimado recursos a la hora de incluir varios planos de *scroll* en todos

2 JUGADORES





Una de las modalidades más entretenidas es la de dos jugadores simultáneos, en la que un jugador controlará al orondo Obélix y otro al genial Astérix.



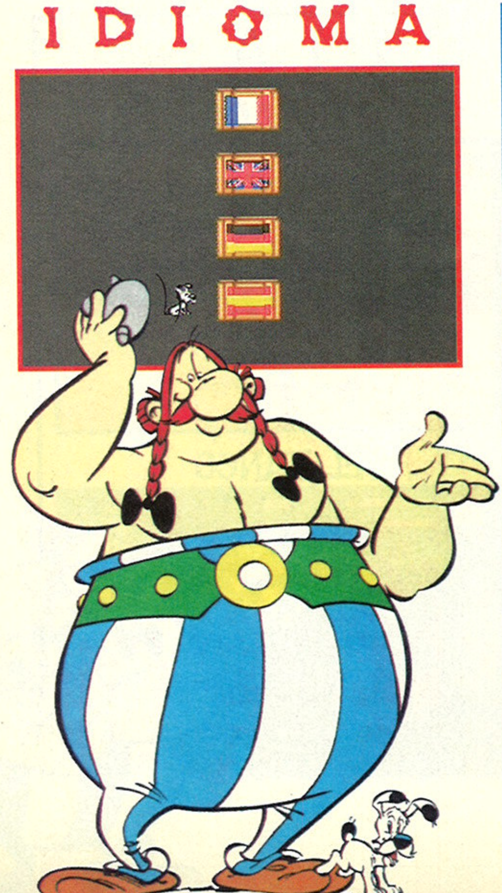
GRECIA



y cada uno de los escenarios, llegando a contabilizar en algunos casos hasta ocho niveles distintos, lo que proporciona una extraordinaria sensación de profundidad en parajes abiertos de determinados niveles, como el campo y el mentado mar que rodea Britania. El tamaño de los *sprites* es considerable, en especial Obélix, aunque no lo suficiente como para llamar excesivamente la atención del usuario.

En el desarrollo del juego nos encontramos con un par de elementos que hacen del cartucho algo diferente. Por un lado, la posibilidad de que dos jugadores participen simultáneamente (uno con Astérix y otro con Obélix), así como la supresión de los omnipresentes enemigos de final de fase, que en esta ocasión han sido substituidos por sencillas pruebas que deberemos superar, y que se encuentran estrechamente relacionadas con el lugar en que éstas se desarrollan.

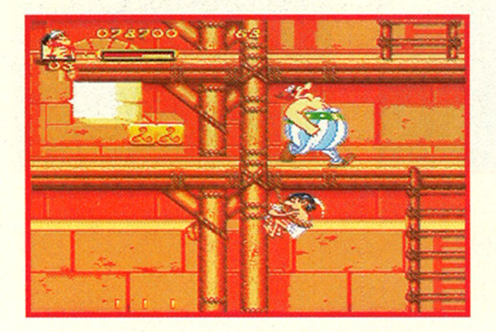
IDIOMA



EGIPTO

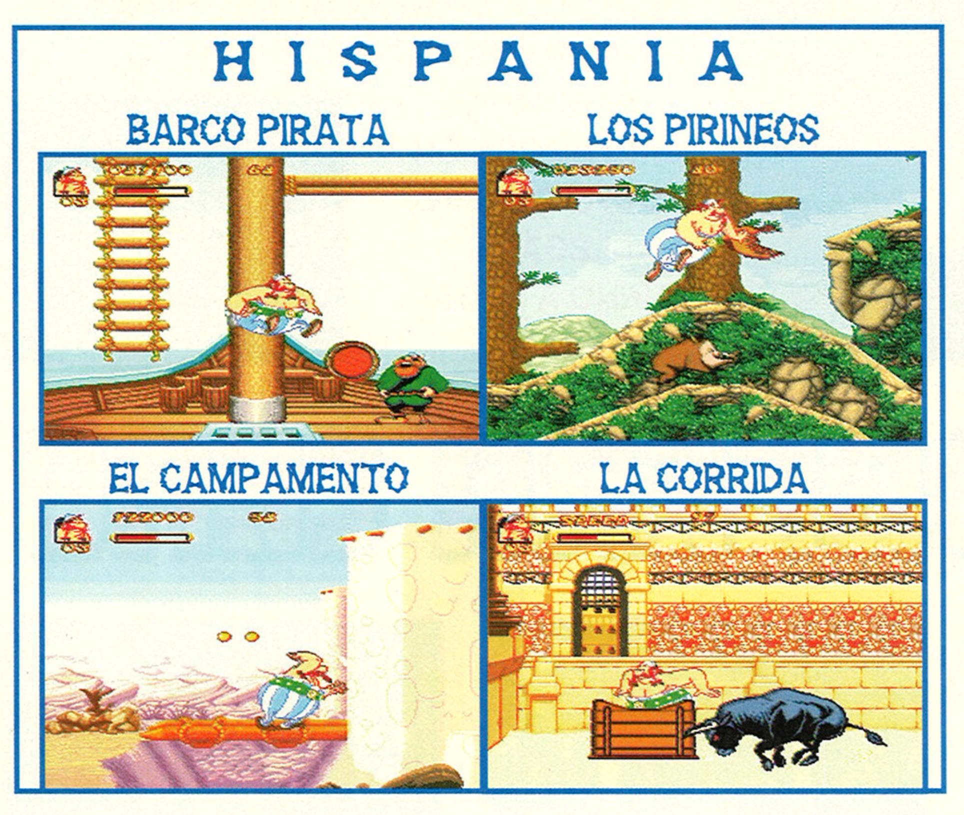










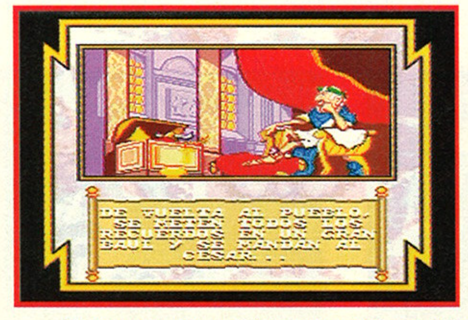


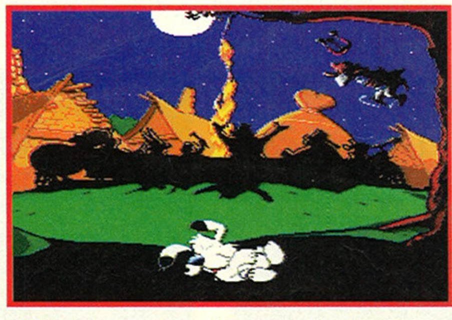
Típicas del lugar son también las músicas (excelentes por cierto), en un alarde de imaginación y buen hacer de sus programadores, que no han dudado a la hora de crear pegadizas músicas que sin duda gustarán a los admiradores de las buenas partituras (en lo que a videojuegos se refiere, por supuesto).

Un estupendo cartucho que sienta las bases de lo que, esperemos, sea un espléndido futuro para **Bit Managers** en particular y el *software* español en general. Con trabajos como este **OBELIX**, no sería de extrañar que España se ganase de nuevo el respeto que una vez tuvo y que, lamentablemente, en algún sitio perdió.

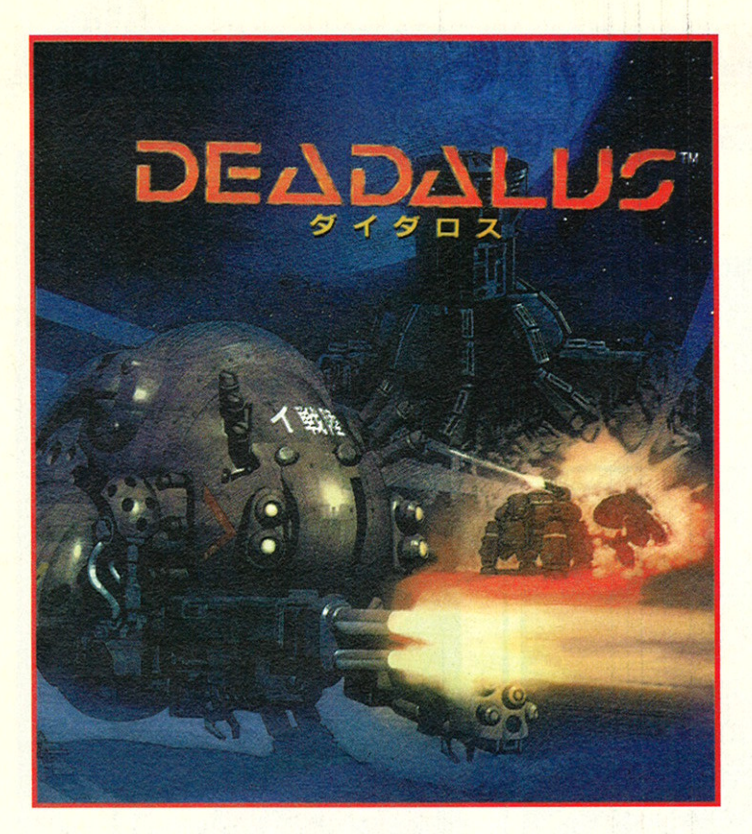
J.C. «EDADEPIEDRIX» MAYERICK

FINAL

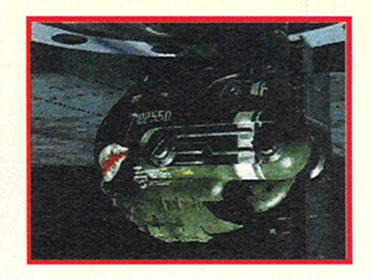




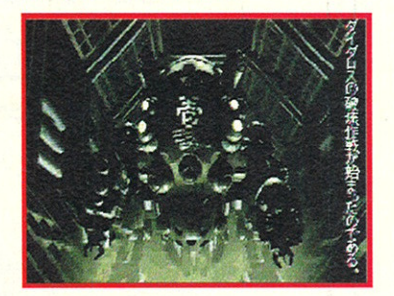
El banquete con la gente del pueblo será la imagen que cerrará uno de los episodios más brillantes de la historia del software español.







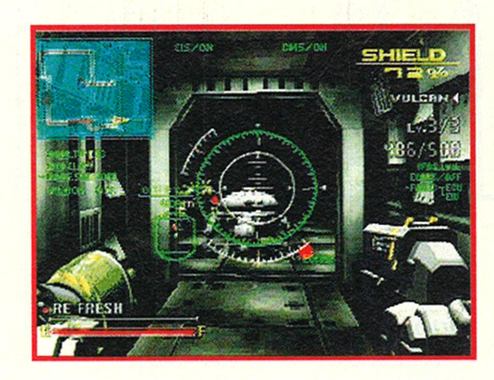
TODO COMENZO CUANDO UN JUEGO DE PC LLAMADO DOOM APARECIO EN EL MERCADO. A PARTIR DE ESE MOMENTO SU POPULARIDAD TRASPASO LO INIMAGINABLE CREANDOSE UN NUEVO GENERO. LE LLEGA EL TURNO A SEGA SATURN.



ATMOSFERA CERO

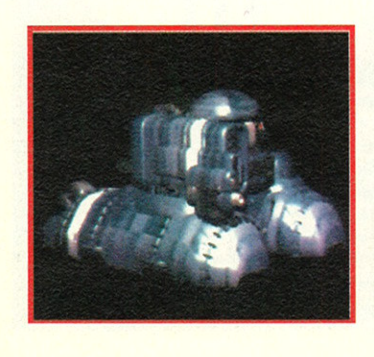
F-La puerta que dejo abierta DOOM ha sido ampliamente aprovechada por infinidad de compañías que han visto como sus diferentes creaciones iban cobrando vida a medida que pasaba el tiempo. Esta especie de locura por los juegos de perspectiva en primera persona también ha invadido el territorio de las nuevas consolas de 32 *bits*. Primero fue ***PlayStation*** con su KILEAK: THE BLOOD, KING'S FIELD, SPACE GRIFFON VF-9 y CRIME CRACKERS, que puso el listón muy alto a este tipo de juegos.

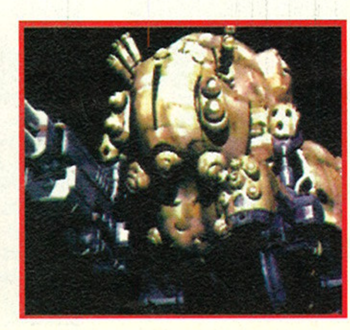
Ahora es ***Saturn*** la que no ha podido resistir la tentación de intentar hacerle frente a su principal rival, y ha sacado al mercado **ROBOTICA**, versión occidental del conocido DEADALUS, un juego con perspectiva en primera persona que intenta hacerle sombra al KILEAK: THE BLOOD de ***Play Station,*** la consola de **Sony**.

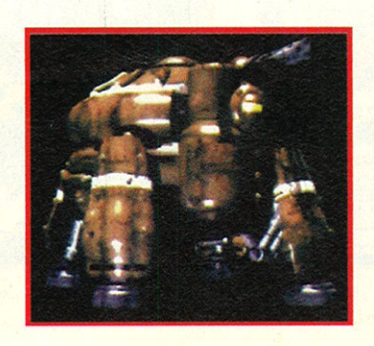




Lo primero que llama la atención de este título es la espectacular *intro* que los programadores de **Sega** han realizado con toda la técnica de **Silicon Graphics**, y en donde se nos va metiendo poco a poco en lo que es el argumento del juego. La acción lleva incorporada todos los preceptos que marcó el popular DOOM. Esta se desarrolla dentro de un robot a través de un tétrico escenario ambientado en una futurista estación espacial. Las texturas de las paredes metálicas son absolutamente impresionantes, y el *scroll* sería igualmente brillante si no fuese por la











OBJETOS

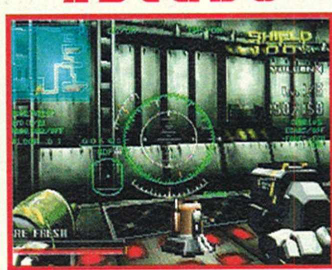
BALAS



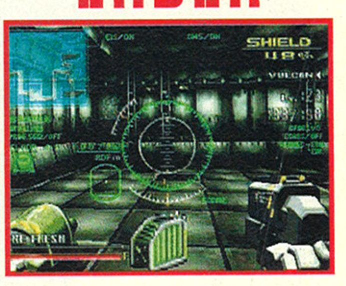
ENERGIA



ESCUDO



LASER



REDUCTOR





LLAVE

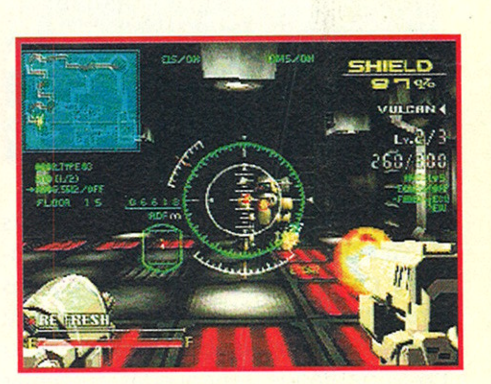


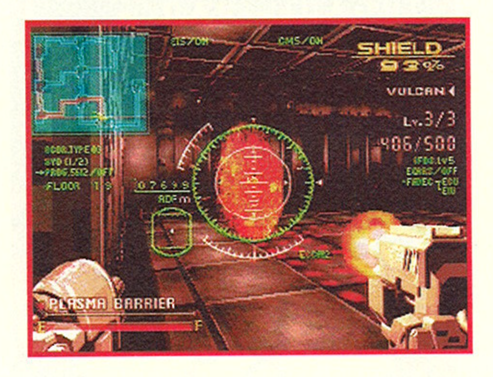
REFUERZO



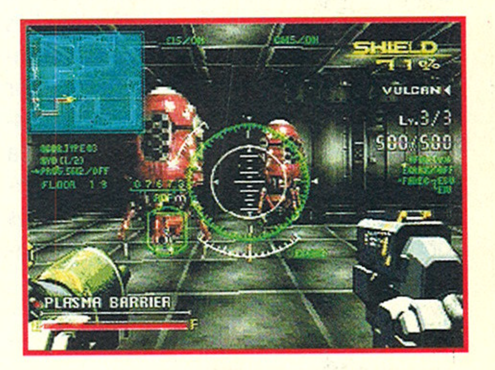








brusca ralentizacion que se produce cuando tenemos enemigos cerca, o cuando encendemos la luz en ciertas fases. **ROBOTICA** consta de treinta niveles en donde las principales diferencias que podemos encontrar entre fase y fase son la súbita aparición de algún nuevo ingenio robótico enemigo y la del tremendo handicap de surcar fases completas a oscuras en busca del interruptor de la luz. Los enemigos son casi siempre los mis-















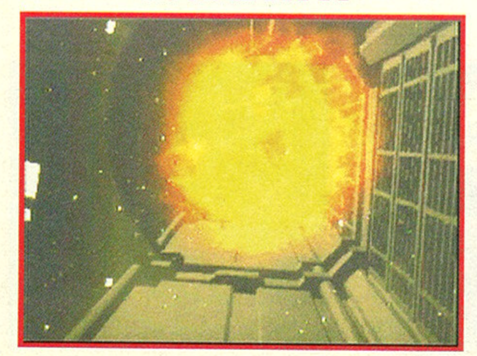
El principal handicap de este juego en primera persona es la poca variación gráfica que podemos apreciar entre fase y fase.

Aunque parezca una captura defectuosa, esto es lo que ocurre cuando nos alcanzan con sus armas. Toda la pantalla se llena de interferencias.

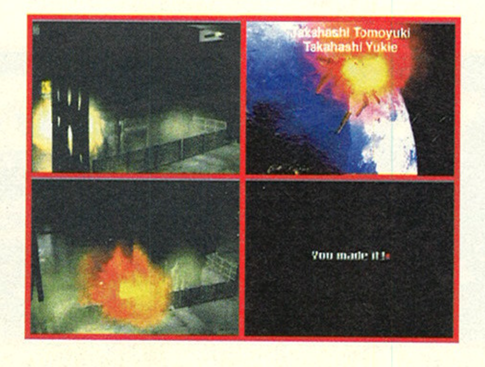
mos, unos pequeños y molestos robots de variadas formas. Estos intentarán impedir por todos los medios que puedas ir recogiendo los diferentes iconos que te permitirán recuperar la energía, elevar tu poder de ataque, abrir puertas, aumentar el armamento, etc… Tu objetivo final es claro y conciso, ya que sólo debes ir completando niveles hasta llegar al reactor principal, situado en la fase treinta y destruirlo. A la vez que progresas, en cada uno de los escenarios te irá acompañando una incesante melodía de sonidos graves, rítmicos y ambientales que invadirán tu cabeza durante los treinta niveles sin sufrir importantes cambios en la partitura. Lo mismo ocurre con los efectos de sonido, gozan de una realización técnica notable pero son muy escasos. A fin de cuentas, **ROBOTICA** es el primer lanzamiento de este genero que aparece para ***Saturn***, y no dudamos que futuros títulos de este tipo superarán con creces a éste, convirtiendo a este género iniciado por WOLFENSTEIN y DOOM en uno de los más populares en consolas de 32 bits.

ASIKITANGA

CINEMA



FINAL





	SEGA
	SEGA
MEGAS	CD-ROM
JUGADORES	1
VIDAS	1
FASES	30
CONTINUACIONES	SI
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 85
▲ Lo mejor de este título, aunque la ralentización del scroll llega a desesperar.
▲ Las secuencias de la intro.

MUSICA 79
▲ La melodía te pone en el ambiente adecuado. La calidad del sonido es incuestionable.
▼ Es excesivamente repetitiva y monótona.

SONIDO FX 84
▲ Los efectos de sonido son buenos y gozan de un realismo muy a tener en cuenta.
▼ Son demasiado escasos.

JUGABILIDAD 83
▲ La perspectiva en primera persona lo convierte en un título muy atractivo para el usuario.
▼ La tremenda similitud de unas fases con otras.

GLOBAL 83

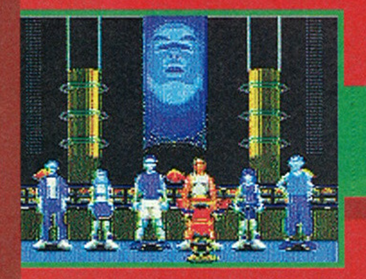
Después de acabarnos el juego, tenemos dos conceptos claros. En primer lugar que Saturn es un soporte idóneo para este género y en segundo lugar que los programadores han creado un buen esqueleto de un juego en perspectiva subjetiva en el que tan solo se echa en falta la aparición de enemigos finales y algo más de variedad gráfica en las fases.





POBRES RANGERS

Basado en la primera incursión cinematográfica de la serie televisiva, regresan a *Game Gear* estos héroes juveniles dispuestos a demostrar que las portátiles todavía tienen mucho que dar de sí.





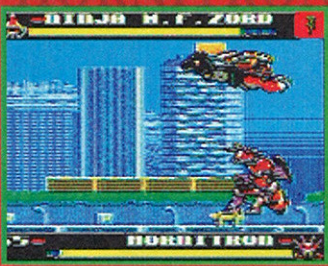


Una vez más la versión para 8 *bits* es mejor y más completa que la de 16. **POWER RANGERS THE MOVIE** es un frenético *beat´em-up* con tres modos de juego y con quince luchadores en el modo *versus*. Al igual que en la primera parte, se han mezclado los dos tipos de *beat´em-up* conocidos, es decir, la lucha con *scroll* y los combates uno contra uno. En el apartado visual, destacar el increíble trabajo de los grafistas, que han dotado al juego de una vistosidad poco habitual en 8 *bits*, incluyendo exquisiteces tales como suelos en *3D* al estilo STREET FIGHTER 2 y múltiples planos de *scroll* en los fondos. Otra sustancial mejora es el repertorio de golpes y magias, ya que a pesar de que son muy sencillas de ejecutar son bastante espectaculares, incluyendo *combos* y las barras especiales que se rellenan cuando ejecutéis varios golpes seguidos, al igual que ocurría en SAMURAI SHODOWN.

Un sensacional cartucho que recomendamos a todos los fans de la serie y jugones en general.

THE PUNISHER

HORNITRON









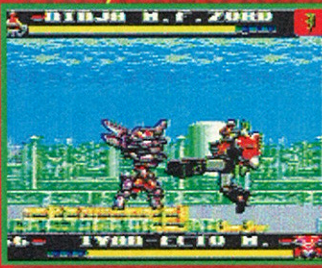


Una vez más Japón aventaja a Estado Unidos en cuanto a programación se refiere. Esta versión demuestra claramente su superioridad sobre todo en el apartado técnico.



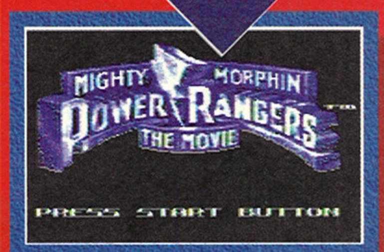


NINJAZORDS



FINAL





	SEGA
	SEGA
MEGAS	4
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
FASES	6
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▲ Decorados y sprites mejor animados que en 16 bits.

▲ Múltiples planos de scroll.



MUSICA

▲ El tema central de la serie esta fielmente reproducido.

▼ El resto son muy sencillas.



SONIDO FX

▲ Sonido adecuado para cualquier beat´em-up.

▲ Nada nuevo ni original que nos sorprenda.



JUGABILIDAD

▲ El control es perfecto y las llaves y magias salen muy fácil.

▼ Es demasiado sencillo.



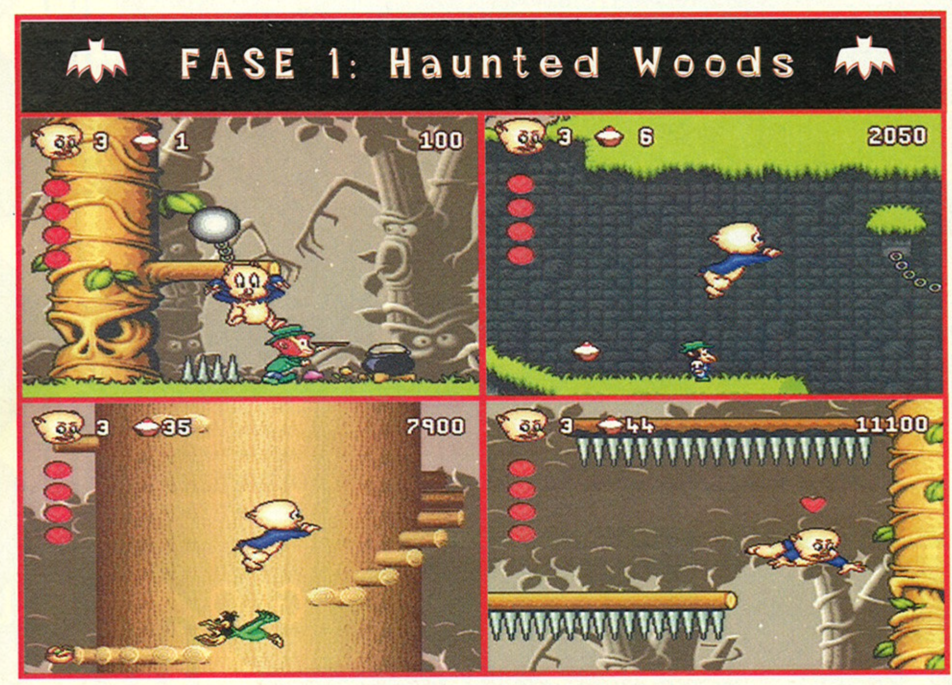
GLOBAL 90

Otra vez, y no sabemos a qué se debe, los programadores de Game Gear han podido con los de 16 bits, creando un juego técnicamente superior a la versión Mega Drive. Con juegos como éstos, da gusto tener una portátil a pesar de lo que se nos viene encima con los 32 bits.

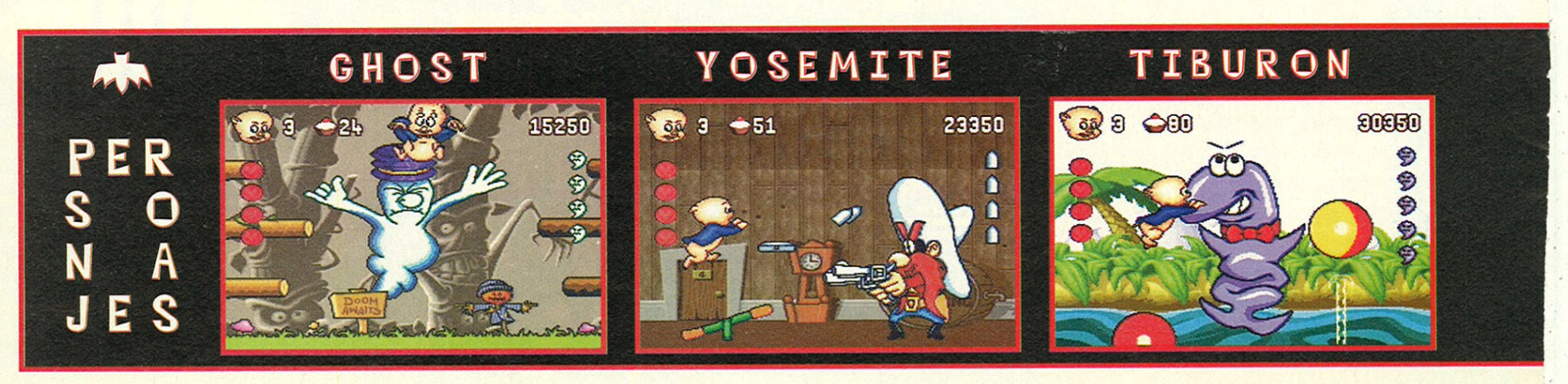
ESTO ES TODO AMIGOS

El simpático cerdito de la Warner ha decidido que ya es hora de tomarse unas vacaciones. Más contento que unas castañuelas se embarca en una aventura que se transformará en una terrible pesadilla poblada de espectros y lugares encantados.





Las creaciones de la compañía **Sunsoft** siempre han deleitado a los plataformeros más exigentes. Ahí han quedado títulos de la talla de AERO THE ACROBAT 1 y 2 o ZERO THE KAMIKAZE SQUIRREL. Ahora le ha tocado el turno a uno de los personajes más emblemáticos de la **Warner**, Porky. **PORKY PIG'S HAUNTED HOLIDAY** no es el primer juego con el que esta compañía se aventura a trasladar la magia de estos dibujos animados a consola. Echando un vistazo restrospectivo nos encontramos con RABBIT RAMPAGE, protagonizado por Bugs Bunny, DAFFY DUCK: THE MARVIN MISSIONS, con el Pato Lucas y un graciosísimo baloncesto denominado LOONEY TUNES BASKETBALL. El título que centra nuestra atención es el único hasta el momento que tiene como

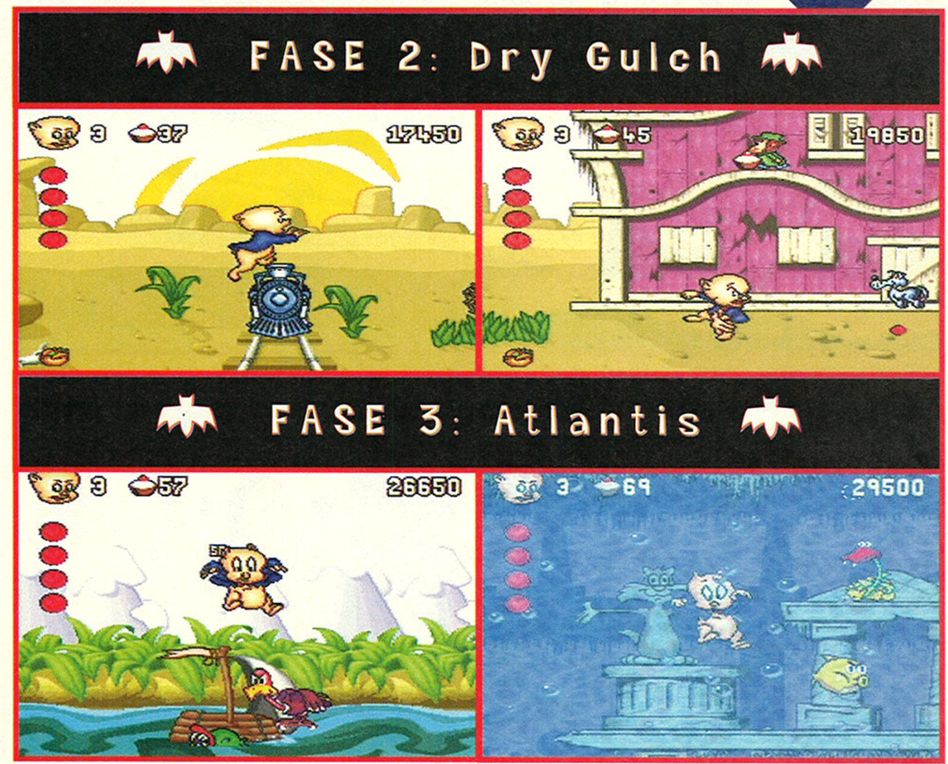






Al igual que en el PITFALL de Atari 2600, deberéis saltar sobre la cabeza de los tres cocodrilos si no queréis perder una vida.

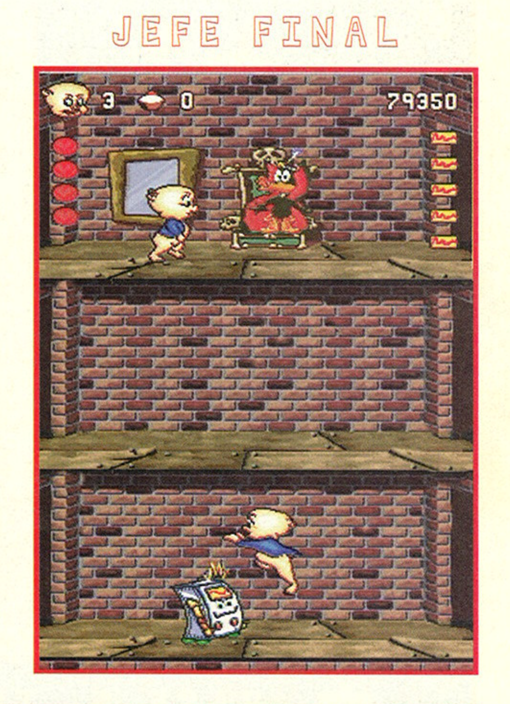




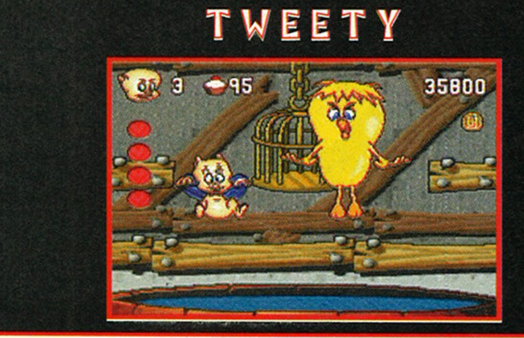
FASE 4: Abandoned Mines

3 80 33350 | 3 87 35350 | 3 95 35750 | 3 95 35800

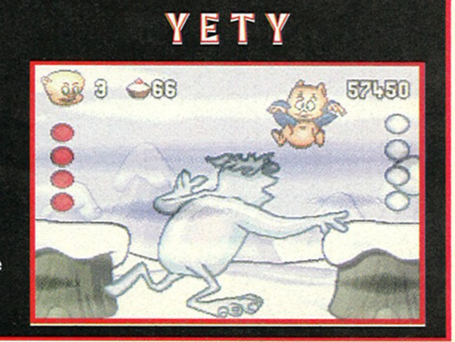
JEFE FINAL



TWEETY

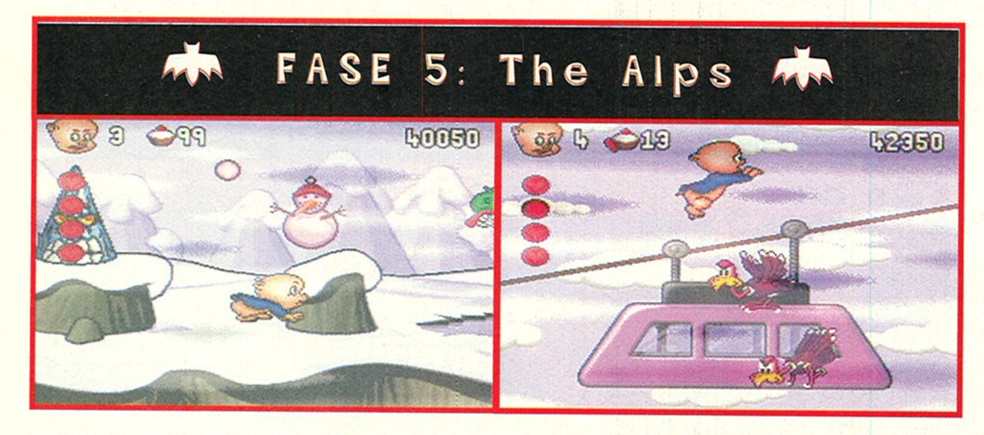


YETY



El apartado más impresionante del juego son los jefes finales. Algunos han sido compañeros de aventuras de Porky, como Yosemite, aunque en esta ocasión su misión sea destruir a nuestro héroe. Además de una excelente animación también sorprende el gran tamaño que presentan en pantalla.

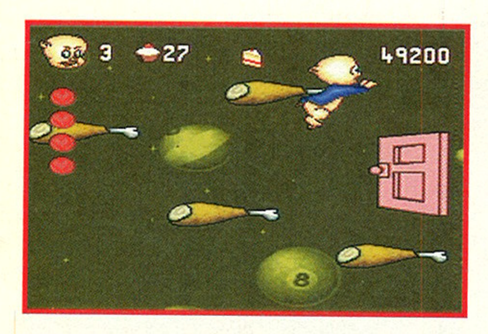


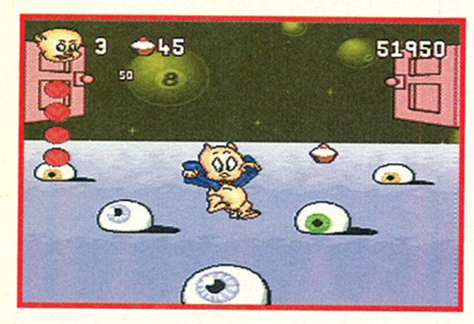


protagonista a este cerdito. El juego comienza con una breve *intro* que nos muestra a Porky dispuesto a echar una cabezadita. Cuando nuestro héroe se encuentra en el más dulce de los sueños, la imagen se torna gris y aparece en un precioso bosque encantado. Cada vez que comencéis el juego os encontraréis en una estación del año. Así podréis ver el bosque nevado, con lluvia, con adornos navideños o bajo un resplandeciente sol de verano.



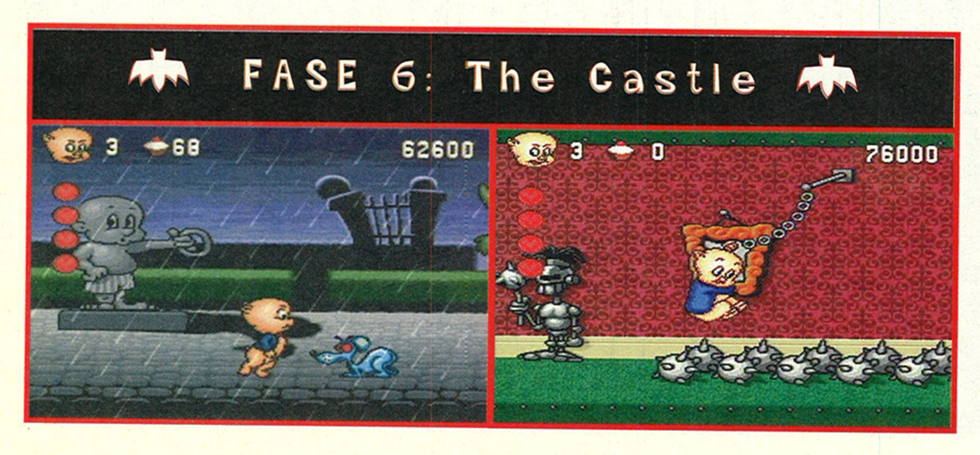






El protagonista sólo cuenta con la habilidad de saltar para esquivar los obstáculos o eliminar enemigos, y tendrá que encontrar una canasta de frutas para poder lanzar proyectiles o beber el contenido espumeante de un vaso rojo para flotar en el aire. El apartado musical es técnicamente impecable, aunque a veces las melodías resulten algo pesadas. Un buen juego con la única pretensión de agradar.

«LITTLE PIG» R. DREAMER





ACCLAIM
SUNSOFT
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 6
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 83
▲ Colorido en los escenarios y jefes finales de gran tamaño.
▼ El diseño de algunos niveles es demasiado simple.

MUSICA 85
▲ Melodías al más puro estilo de los dibujos de esta compañía.
▼ Hay momentos en los que es mejor bajar el volumen.

SONIDO FX 89
▲ Más de ochenta efectos de sonido totalmente diferentes.
▲ Acompañan perfectamente las acciones del personaje.

JUGABILIDAD 80
▲ Diferentes escenarios que tendréis que abordar con diferentes estrategias.
▼ Control demasiado sencillo y una dificultad muy grande.

GLOBAL 82

El último título creado por Sunsoft vuelve a resultar un acierto dentro del género de las plataformas. Seis mundos diferentes con unos jefes finales impresionantes y una recreación perfecta de los Looney Tunes. El fallo que hemos encontrado es que Porky tan sólo puede saltar. Con unas cuantas habilidades más el juego hubiera sido mucho mejor.

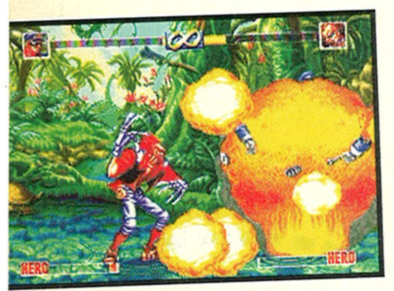


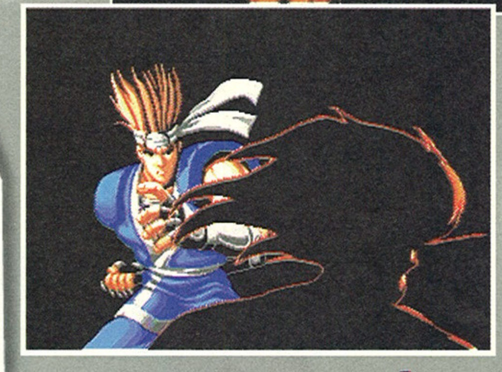
Morderaz el podio

La última entrega de WORLD HEROES PERFECT con sus Ultimate Attacks hará saltar los dientes a mas de un usuario de Neo Geo.

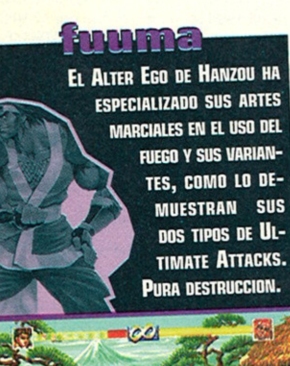


La primera impresión que ofrece **WORLD HEROES PERFECT** al sufrido usuario es la de, no vamos a engañarnos, que le han tomado el pelo. Esta nueva entrega de la saga de **ADK** parece exacta a WORLD HEROES 2 JET. Tiene los mismos luchadores, los mismos golpes, los mismos *sprites*…en fín, que han sacado el mismo juego por segunda vez, cambiando solamente los decorados y la presentación (que para colmo es peor). Yo mismo tengo que reconocer que mi primera intención al ver el juego era cargármelo, ponerle una nota baja y hacer el consabido discurso sobre el gran número de arcades de lucha disponibles para *Neo Geo CD* y el enorme parecido que hay entre todos ellos. Pero todo cambió de color cuando cayeron en mis manos los *Ultimate Attacks*. La incorporación de unos golpes especiales no justifica para nada la apatía con que **ADK** ha programado la que en teoría debería ser mejor entrega de WORLD HEROES hasta la fecha. Pero lo que no se puede negar es que estas novedades suponen un oasis de originalidad, humor y jugabilidad dentro de una saga que nunca ha llegado a hacer sombra a otras ilustres del catálogo de *Neo Geo* como FATAL FURY o SAMURAI SHODOWN. Por ello, y quizás conscientes de que el diseño de algunos luchadores se prestaba a ello, **ADK** ha introducido en el juego estos *Ultimate Attacks*, una variación humorística de los *fatalities* de





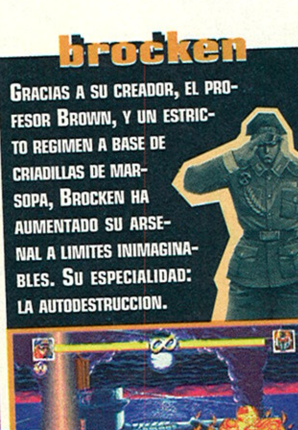
fuuma



El Alter Ego de Hanzou ha especializado sus artes marciales en el uso del fuego y sus variantes, como lo demuestran sus dos tipos de Ultimate Attacks. Pura destruccion.

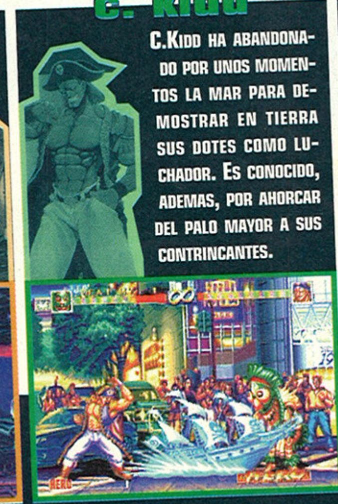


brocken



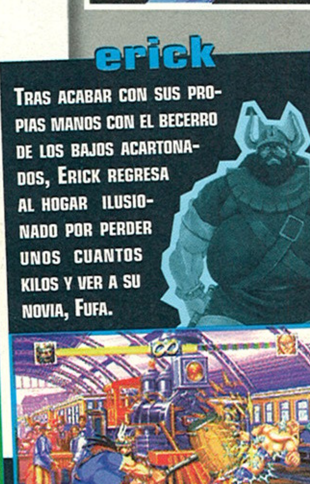
Gracias a su creador, el profesor Brown, y un estricto regimen a base de criadillas de marsopa, Brocken ha aumentado su arsenal a limites inimaginables. Su especialidad: la autodestruccion.

c. kidd



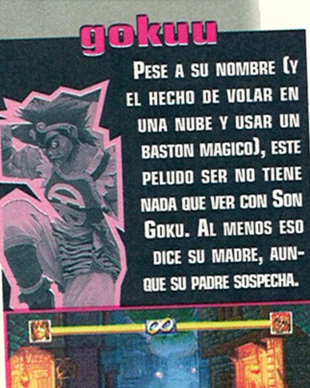
C.Kidd ha abandonado por unos momentos la mar para demostrar en tierra sus dotes como luchador. Es conocido, ademas, por ahorcar del palo mayor a sus contrincantes.

erick



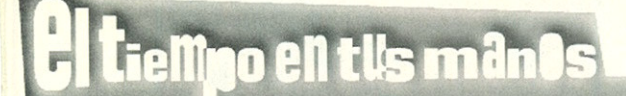
Tras acabar con sus propias manos con el becerro de los bajos acartonados, Erick regresa al hogar ilusionado por perder unos cuantos kilos y ver a su novia, Fufa.

gokuu

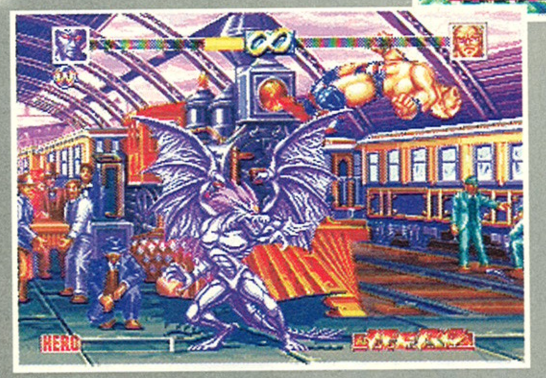


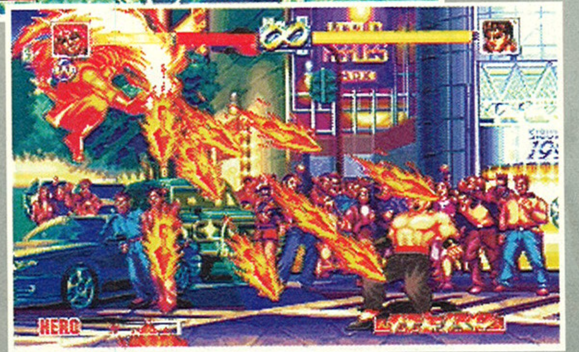
Pese a su nombre (y el hecho de volar en una nube y usar un baston magico), este peludo ser no tiene nada que ver con Son Goku. Al menos eso dice su madre, aunque su padre sospecha.









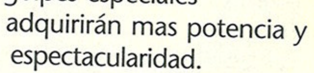


DE LA MANO DE ADK PODRAS VIAJAR POR DISTINTAS EPOCAS DE LA HISTORIA DE LA HUMANIDAD, ENTABLANDO PELEAS EN LUGARES TAN DISTANTES EN EL TIEMPO COMO EL LONDRES DE LA REVOLUCION INDUSTRIAL O EL EGIPTO FARAONICO. COMO NOTA CURIOSA, PODRAS ACCEDER A TODOS ELLOS EN UN COMPLETO MENU, PARA LO CUAL DEBES PONER EL JUEGO EN MODO VERSUS.

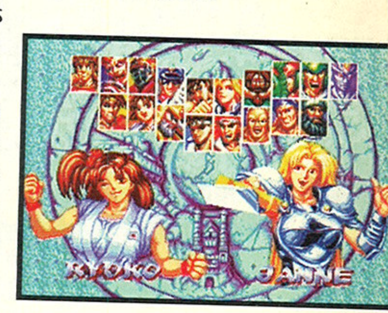
MORTAL KOMBAT pero que, a diferencia de éstos, se pueden ejecutar en cualquier momento de los combate, con resultados tan demoledores como desternillantes. Llaves como la del "Nido del Amor" de Rasputín, en el que se lleva literalmente «al huerto» a sus contrarios, o la del pirata J.Kidd, colgando del palo mayor al oponente, elevan por sí solas la puntuación de un juego que de otra manera habría pasado sin pena ni gloria entre las decenas de arcades de lucha programados para la consola de **SNK**. Y es que para nuestra desgracia,

WORLD HEROES PERFECT

WORLD HEROES PERFECT es un calco descarado de WORLD HEROES 2 JET, el cual a su vez no incorporaba a la saga importantes mejoras, salvo la incorporación de dos nuevos luchadores. En esta nueva entrega tan sólo podemos encontrar como novedad, aparte de los *Ultimate Attacks*, la incorporación de una pequeña barra de energía, recargable a medida que nuestro luchador acierte con sus golpes en el contrincante. Si conectamos suficientes golpes la barra se llenará y aparecerá la palabra *Heroe*, momento en el cual tanto los *Ultimate Attacks* como los golpes especiales adquirirán mas potencia y espectacularidad.



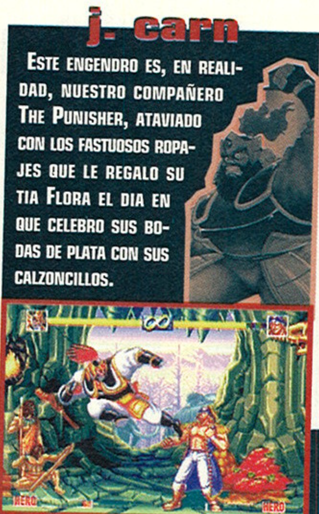
Esta carencia de innovaciones no sólo alcanza al desarrollo del juego, sino además a todo lo referente al aspecto gráfico. Exceptuando los escenarios (que gracias a Dios son nuevos) y algunas llaves especiales, la única verdad es que **ADK** no ha movido un dedo en cambiar o mejorar los gráficos





hanzou

EL MAS CARISMATICO DE LOS LUCHADORES DE WORLD HEROES REGRESA MAS CHULESCO QUE NUNCA. ES LA OPCION MAS CLARA A LA HORA DE LA VICTORIA.



j. carn

ESTE ENGENDRO ES, EN REALIDAD, NUESTRO COMPAÑERO THE PUNISHER, ATAVIADO CON LOS FASTUOSOS ROPAJES QUE LE REGALO SU TIA FLORA EL DIA EN QUE CELEBRO SUS BODAS DE PLATA CON SUS CALZONCILLOS.



j. max

DEFENSA CENTRAL DE LOS HOUSTON MUERDESQUINAS, J.MAX VUELVE A PONER EL BALON EN JUEGO CON LA SANA INTENCION DE MANDAR UNOS CUANTOS OPONENTES A VER A SAN PEDRO.



jack

EL YERNO DE FREDDY KRUEGER VUELVE A PONER DE MANIFIESTO SU AFICION POR LA NATACION, LA SANGRE Y LAS ALMENDRAS GARRAPIÑADAS. ES ESPECIALISTA EN EL CORTE DE PELO A NAVAJA.



janne

FRANCESA UNIVERSAL, EN SU PAIS ES CONSIDERADA UN SIMBOLO NACIONAL JUNTO A BRIGITTE BARDOT Y LA MULA FRANCIS (QUE ERA DE PERPIGNAN). ES AGIL Y VELOZ CON LA ESPADA.

Un Juego Dompedoro

¡¡PEAZO ENEMIGO FINAL!!

zeus

Aunque el modo *Versus* permite la elección de Neo Dio como otro luchador cualquiera, no permite elegir al otro jefazo del juego: Zeus. Para poner remedio a esto nada mejor que un pequeño truco. Dentro de la pantalla de selección de luchador elige a cualquiera y pulsa la siguiente combinación de botones: **BC** (juntos) y sin soltarlos aprieta **AD**.





del juego, especialmente los *sprites* de los luchadores, que permanecen inalterables al paso del tiempo, y cuyo colorido y definición quedan a la altura del betún frente a los vistos en recientes lanzamientos para esta misma consola, como FATAL FURY 3 o DOUBLE DRAGON. Puede que en su momento de aparición, allá por 1992, WORLD HEROES sorprendiera a la gente por la calidad de sus gráficos, pe-





ro a estas alturas y con tres años bajo sus espaldas, hubiera sido preferible un inmediato cambio de *look*, como acertadamente hizo **SNK** con el mencionado FATAL FURY 3.

Dejando al margen la falta de originalidad e innovación, **WORLD HEROES PERFECT** sigue siendo un arcade de lucha más que recomendable sobre todo si no eres poseedor de ninguna de los anteriores capítulos. También resulta interesante si buscas algo alternativo a los grandes clásicos de lucha para *Neo Geo*, como SAMURAI SHODOWN o DOUBLE DRAGON. Por lo menos es jugable y

Options



El menú de opciones incluye la posibilidad de jugar en tres modos distintos de juego: **MVS** (que es el modo de la recreativa original), **CD** (especialmente diseñado para esta versión) y **VERSUS** (en el que se puede elegir escenario y se puede escoger como luchador a Neo Dio y Zeus). Este último personaje sólo se puede coger mediante el truco que ya os hemos indicado.

kim dragon

Tras trabajar en verano de GoGo Girl en un chiringuito playero, Kim se ha tomado esto de la lucha muy en serio. Su vida depende de ello.



mudman

Domina el Vudú y la Conga como nadie. Su extrema timidez hace que esconda su rostro bajo una enorme ensaladera, decorada con la imagen de Pablo Abraira.

muscle power

Elegido por la revista Burda como el segundo mejor cuerpo del año (el primero fue el de José Luis Moreno), Muscle vuelve a poner a prueba sus dotes de luchador.



neo - dio

Su fisonomía de Papel Albal le permite transformarse en multitud de formas, todas ellas absolutamente mortíferas. Por desgracia, sólo puede ser elegido por los jugadores dentro del modo Versus.

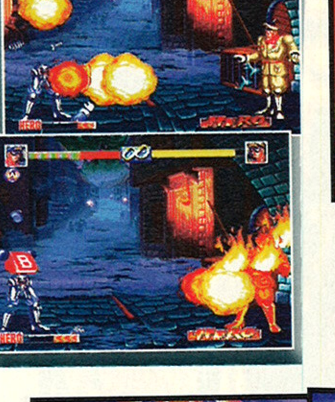
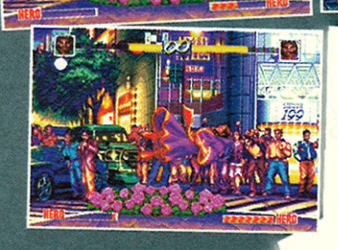
rasputin

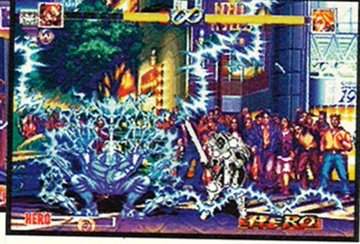
Tan viril como una ardilla coja, este monje se "trajina" todo lo que pille por banda, sea chico, chica o jefe de arte a secas. Su especialidad: retozar entre los mazos de rosas.



Ultimate attacks





A modo de *Fatalities*, WORLD HEROES PERFECT permite ejecutar en cualquier momento del combate unos ataques especiales denominados *Ultimate Attacks*, de funestas y divertidas consecuencias. Para ejecutarlos tan solo es necesario que la barra de energia de tu luchador esta parpadeando (lo que significa que estas en las ultimas), momento en el cual debes ejecutar el *Ultimate Attack*. Para lograr un resultado aun mas demoledor y espectacular, es preferible ejecutarlos con la barra de energia *Heroe* al maximo. Sin duda, lo mejor del juego con mucho.

divertido, dos elementos imprescindibles para un buen juego, y de los que no pueden disfrutar la mayoría de títulos para otras consolas.

Estamos ante un buen aperitivo antes del gran lanzamiento del año, KING OF FIGHTERS´ 95.

NEMESIS.

ryofu

Ha hecho del manejo de su lanza su mejor virtud. Sin duda, es el luchador mas potente de todo el juego, desde cualquier angulo y distancia.



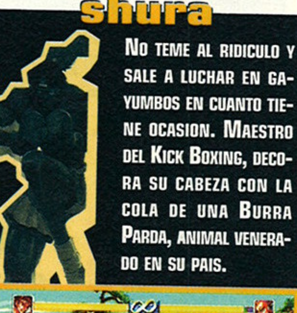
ryoku

Sus grandes conocimientos en Judo y bailes de salon hacen de Ryoku la numero uno en las distancias cortas. Como la colonia Brummel, mejor cuanto mas cerca.




shura

No teme al ridiculo y sale a luchar en gayumbos en cuanto tiene ocasion. Maestro del Kick Boxing, decora su cabeza con la cola de una Burra Parda, animal venerado en su pais.






SNK
ADK
MEGAS ◆ CD ROM
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 20
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS 80

▲ La espectacularidad de algunas magias y llaves especiales.

▼ Podrían haber cambiado algo los sprites de los luchadores.



MUSICA 85

▲ El uso del CD hace que la calidad de la música sobrepase con mucho a la de los gráficos, lo que tampoco quiere decir que sean magistrales.



SONIDO FX 83

▲ Buenas y nítidas digitalizaciones de voz a lo largo del juego.

▲ El sonido de los golpes tampoco es malo.



JUGABILIDAD 90

▲ Los Ultimate Attacks y su gran carga de humor salvan al resto del juego de caer en la mediocridad.

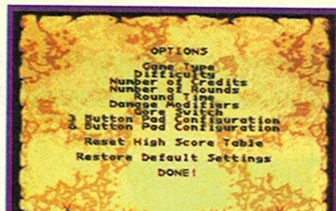
▼ Nada nuevo bajo el sol.

GLOBAL 84

ADK ha creado una copia perfecta del WORLD HEROES 2 JET, lo ha lavado la cara y lo ha sacado al mercado como una supuesta cuarta parte. Por suerte para ellos, la jugabilidad y la carga adictiva innata a este tipo de juegos, y sobre todo los delirantes Ultimate Attacks, levantan un poco el conjunto y lo hacen un título bastante recomendable.









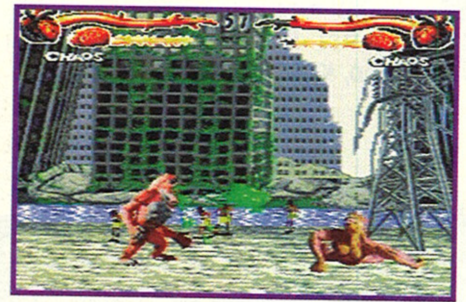


INSTINTO PRIMARIO



Los dinosaurios siempre han sido un tema recurrente a la hora de programar videojuegos. En esta ocasión se han recogido un buen número de especímenes del Jurásico y se les ha introducido en un cartucho de lucha, conversión directa del arcade más popular del año pasado.





PRIMAL RAGE responde al amplio espectro de usuarios que desean tener en sus manos un juego de lucha con personajes digitalizados al estilo MORTAL KOMBAT. Esta vez se ha huido del ser humano como principal protagonista, y se ha apostado por un montón de seres prehistóricos como auténticas estrellas de este juego. El resultado es sorprendente. Sorprendente por el inusual aspecto gráfico del juego. Sorprendente por las curiosas animaciones de los dinosaurios. Sorprendente por el cómico papel del hombre. Y sorprendente, en definitiva, por el escaso bagaje de entretenimiento que este juego es capaz de proporcionar. Bastarán un par de partidas para saciarse de un juego de lucha que, como su temática indica, es prehistórico en cuanto a juga-

ARMADON

Bed-O-Nails



Gut Fing







Fying Elbow

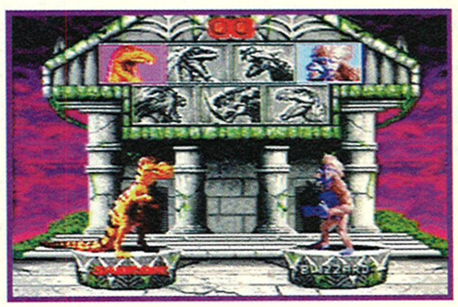






B L I
Z Z
A R D





Combo



Battering Ram



Fart Of Fury



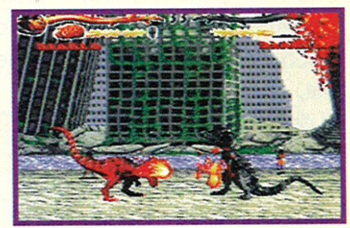
C H
A
O S

Fatalities, camino al infierno









Sudden Death



Torch



Pulverizer



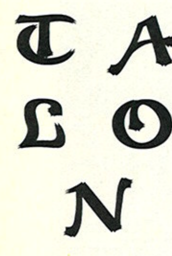
D I
A B
L O





bilidad. Las razones de la pobreza de este juego son variadas. En primer lugar las digitalizaciones, que no son lo nítidas ni lo perfectas que debieran en un juego de este renombre. En segundo lugar sus animaciones, excesivamente bruscas y poco creíbles. En tercer lugar los movimientos especiales, tan poco vistosos e impersonales que ni siquiera dan ganas de ejecutarlos. Otro punto en contra es la acusada escasez de luchadores teniendo





Face Ripper



Frantic Fury



Exclusiva SNES





en cuenta sus 24 megas de memoria. Podríamos seguir contando cosas que son imperdonables, pero vamos a cambiar el disco y alabar lo que único que es alabable, el modo *gore*.

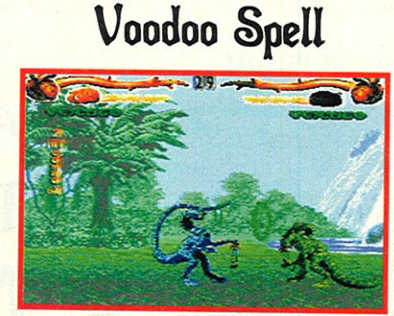
Si dejamos activada esta forma de lucha en el completísimo menú de opciones, daremos paso a una interminable oleada de imágenes de cierta espectacularidad. Además del llamado golpe de gracia se han incluido detalles interesantes, como la posibilidad de zamparse humanos para rellenar la barra de energía, o la jugosa fase de preparación al combate final en la que, según engullamos más o menos *homo sapiens*, nos crecerá la barra de energía. En resumen, poco bagaje para un cartucho que prometía mucho y que, por méritos propios, debería ser condenado al más puro ostracismo. Después de esto, uno se pregunta como se le pueden dar portadas y notas tan exageradas como las que ha cosechado en otras revistas españolas. Falta de criterio, descuido, trabajo mal hecho... Espero que sepáis castigar como se merece tanta tomadura de pelo.

THE DINO SCOPE

VERTIGO

Jab Chomp

Voodoo Spell



TIME WARNER
BITMASTERS/PROBE
MEGAS ◆ 24
JUGADORES ◆ 1-2
VIDAS ◆ 1
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ SI
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 80

▲ Algunos decorados, sobre todo en Super Nintendo, no están mal.

▼ Personajes poco carismáticos y muy mal animados.

MUSICA



▼ Aburridas y poco apropiadas las melodías para ser un juego del género de la lucha.

▼ No se escuchan con gran nitidez.

SONIDO FX



▼ Realmente malo, con muy poquitas cosas que destacar.

▼ ¿En dónde se habrán gastado la memoria los programadores?

JUGABILIDAD



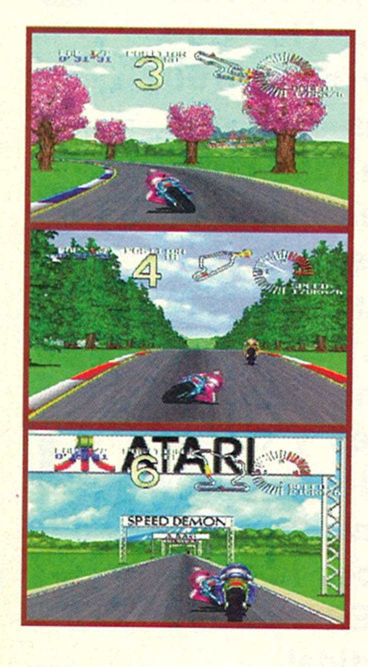
▼ Las magias y los movimientos especiales son de lo más insulso que recordamos.

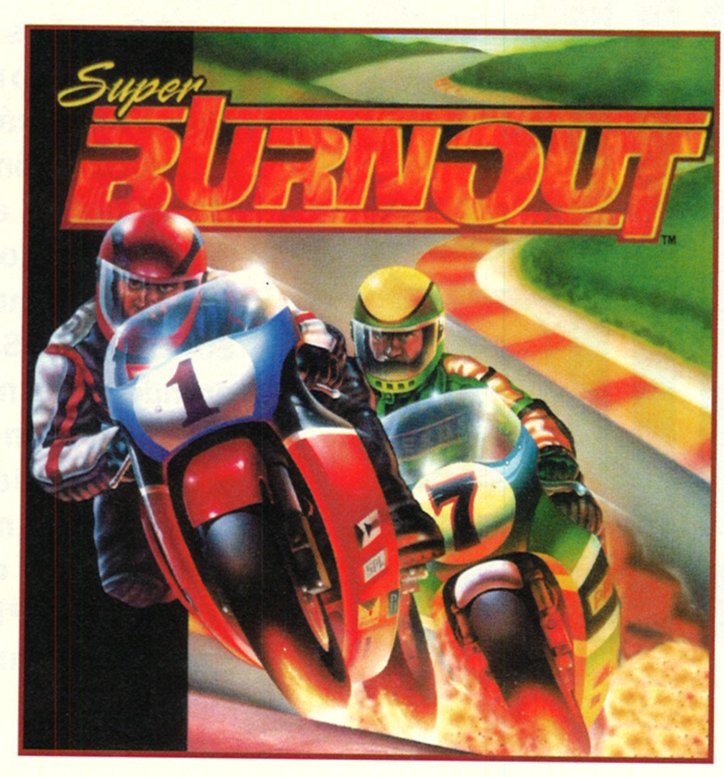
▼ Aburrido desde la primera partida.

GLOBAL 73

La conversión a consola acentúa mucho más las considerables carencias de la máquina. Tirarse el rollo de los dinosaurios no es suficiente para rescatar este programa de la monotonía que transpira. MORTAL KOMBAT ha dejado el listón tan alto en cuanto a lucha digitalizada que se necesita más que un conjunto de dinosaurios para arrebatarle el cetro.

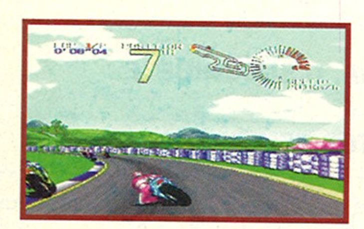
PONTE A PRUEBA







EL MOTOCICLISMO DEBUTA EN LA CONSOLA DE ATARI CON UN JUEGO EN EL QUE LA CONCEPCIÓN ARCADE PREDOMINA SOBRE LA SIMULACIÓN. LA INFLUENCIA DE RECREATIVAS COMO HANG ON, SUPER HANG ON, GP RIDER Y SUZUKA 8 HOURS SE DEJA NOTAR EN UN CARTUCHO EN EL QUE LA VELOCIDAD SE ELEVA A SU MÁXIMO EXPONENTE.









Junto a ROAD RASH para *3DO*, y a SUPER MOTOCROSS de *Mega Drive 32X*, **SUPER BURNOUT** constituye la tercera aparición del motociclismo en los nuevos soportes. Sin embargo, el cartucho de *Jaguar* es el único que se ocupa de los grandes premios de esta disciplina deportiva. Las citadas pruebas cuentan con importantes títulos en los sistemas clásicos, entre los que destacan las diferentes entregas de HANG ON (*Mega Drive y Master System*), GP RIDER (*Game Gear y Master System*), y GP 1 (*Super Nintendo*). Sin embargo, los usuarios de la consola de *Atari* ya habían tenido ocasión de sentir la velocidad con juegos como CHECKERED FLAG y CLUB DRIVE, ambos basados en el mundo del automovil. **Shen**, grupo programador de este cartucho, ha optado por una concepción arcade en la que

CONTRARRELOJ



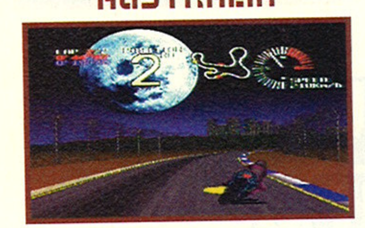


MOTOS





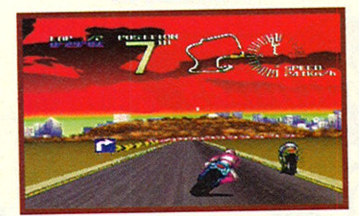
AUSTRALIA



ALEMANIA



AMERICA



BRASIL

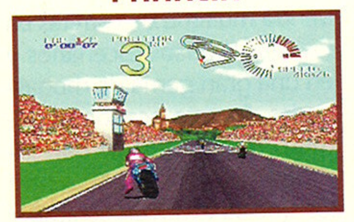


ESTOS SON LOS OCHO GRANDES PREMIOS QUE COMPONEN SUPER BURNOUT. POR PRIMERA VEZ EN MUCHOS AÑOS, NUESTRO PAÍS NO HA SIDO INCLUIDO ENTRE ELLOS.

CANADA



FRANCIA



HUNGRIA



JAPON



la variedad de modalidades ha sido sacrificada para lograr dinámicas y rapidísimas carreras. La escasez de opciones se hace más que patente si tenemos en cuenta que en los campeonatos no aparece ninguna notificación de los puntos conseguidos hasta que no finalizan todas las pruebas. Algo más generoso se muestra el programa en la inclusión de seis modelos de motocicletas y de ocho circuitos. Estos últimos destacan por la calidad de los escenarios que los rodean, poniendo especial atención en sus impresionantes cambios de luz. En el aspecto gráfico hay que reseñar el suave *scroll* de la carretera, el perfecto *scaling* y el sobresaliente efecto de velocidad logrado, muy similar al de SUZUKA 8 HOURS de **Namco.** El resultado en carrera destaca, además de por su espectacularidad, por la sensación de estar realmente pilotando uno de estos vehículos, tal y como ocurre con los simuladores de los salones recreativos. Dos jugadores pueden actuar de forma simultánea mediante el, ya clásico y en este caso bien resuelto, sistema *Split Screen*. La música es otro de los aspectos destacados con catorce melodías incluidas que completan un programa que será una buena referencia para futuros lanzamientos.

JAVIER ITURRIOZ



CONTROL



Uno de los aspectos más destacables del programa de Shen es la extraordinaria manejabilidad de sus motos.

MUSICA





TRAZADO





ATARI	
SHEN	
MEGAS	16
JUGADORES	1-2
VIDAS	1
COMPETICIONES	3
CONTINUACIONES	INFINITAS
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS 88
- ▲ Muy logrado el efecto de velocidad.
- ▲ Los cambios de luz de algunos escenarios.

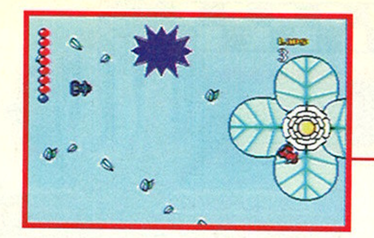
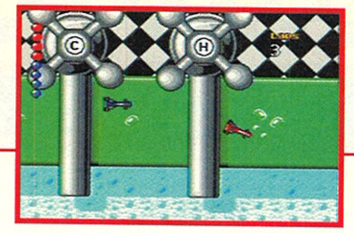
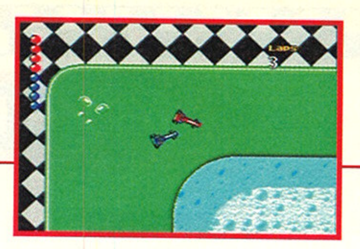
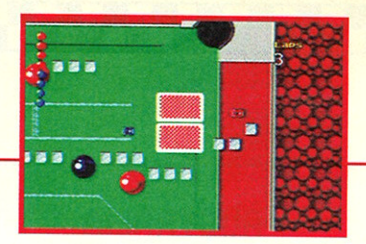
MUSICA 84
- ▲ Puede elegirse entre catorce melodías diferentes.
- ▲ Acompaña sin llegar a ser monótona.

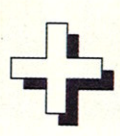
SONIDO FX 79
- ▲ Las voces que indican las vueltas, y las del público.
- ▼ El sonido del motor podría ser mejor.

JUGABILIDAD 83
- ▲ Con algo de práctica dominaréis la moto.
- ▼ La inexplicable ausencia de clasificaciones.

GLOBAL 85

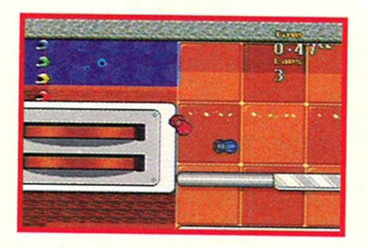
La ausencia de opciones y modalidades es un duro handicap para un juego de este tipo. Sin embargo, la velocidad y la vistosidad logradas, hacen de este programa ideal para aquellos que disfrutan con las recreativas basadas en el trepidante y espectacular mundo del motociclismo.

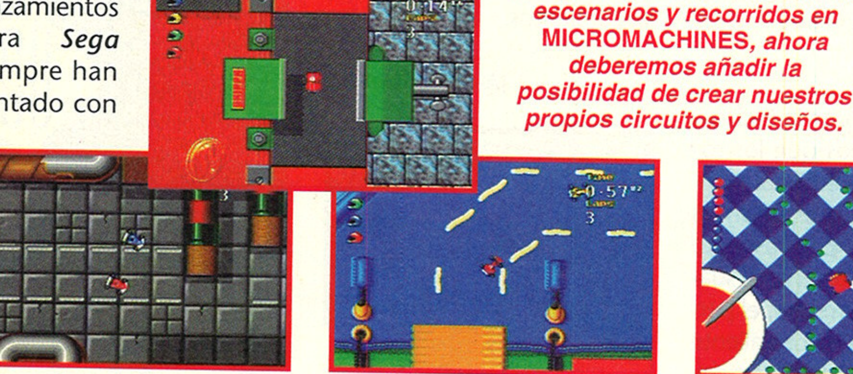




Uno de los juegos que más elogiado por parte de usuarios y crítica especializada vuelve a la carga en su tercera entrega para Mega Drive. El cartucho mantiene las líneas básicas de sus antecesores, pero además introduce nuevos circuitos, vehículos y un editor de circuitos entre sus principales novedades.

La saga de MICROMACHINES lleva camino de convertirse en una de las que cuenta con mayor número de representantes. Desde la aparición de la primera versión para *NES* hace aproximadamente cinco años, han llegado hasta nosotros versiones para *Amiga, PC, Mega Drive, Super Nintendo, Master System, Game Gear, Game Boy* e incluso para *CDi*. Por lo que respecta a los cartuchos para los sistemas de 16 *bits*, los lanzamientos para *Sega* siempre han contado con notable ventaja temporal sobre los de **Nintendo**. Mientras que actualmente la consola japonesa sólo dispone de la primera entrega, los usuarios de *Mega Drive* ya han podido disfrutar de MICROMACHINES 2 TURBO TOURNAMENT, y ahora estarán en condiciones de hacerlo con la tercera parte titulada **MICROMACHINES TURBO TOURNAMENT´96.** El nuevo programa sigue los esquemas generales de sus antecesores, ya que la base del juego sigue siendo multitud de carreras en los más diversos escenarios y en una gran gama de modalidades. En esta ocasión el número de circuitos se han incrementado hasta 27, entre los que se incluyen cualquier lugar por impensable que parezca (mesas de todo tipo, encimeras de cocina, jardines etc). También se han aumentado las modalidades de vehículos, aunque la principal novedad es un editor de circuitos con el que es posible realizar nuestros propios trazados. Todo ello ha sido realizado sin perder ninguno de los alicientes que conce-

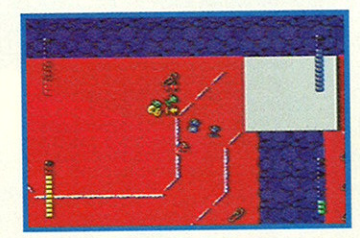
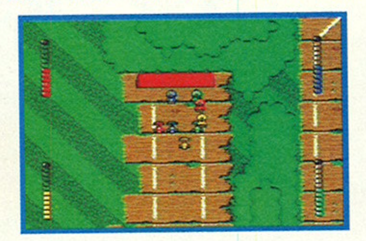
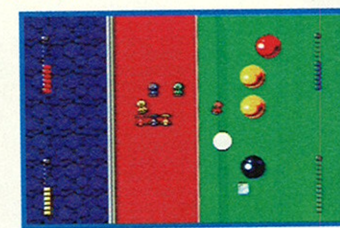



A la ya tradicional variedad de escenarios y recorridos en MICROMACHINES, ahora deberemos añadir la posibilidad de crear nuestros propios circuitos y diseños.






CUATRO JUGADORES

GRACIAS A LA INCLUSION DE SU J-CART, CODEMASTERS NOS BRINDA LA OPORTUNIDAD UNICA DE COMPETIR DE 4 A 8 JUGADORES SIMULTANEOS SIN NECESIDAD DE ADAPTADORES.

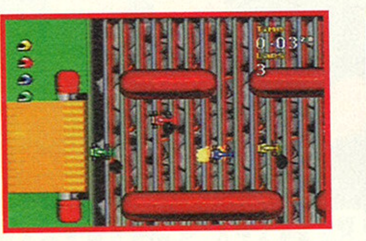
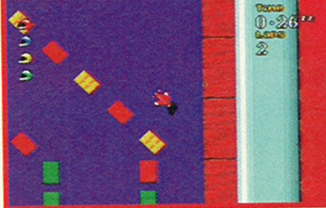
Los recorridos son tan variados como divertidos.

Más vehículos, nuevos modos y la jugabilidad de siempre.




Este título es un digno heredero de la saga de la compañía británica.

27 circuitos componen la oferta de esta cosecha del 96.


dieron a **Codemaster** la vitola de ser una de las compañías más originales de los últimos años. Entre los aspectos respetados de la anterior versión se encuentra la inclusión de dos conectores en el cartucho que permiten participar simultánemente hasta ocho jugadores con sólo cuatro mandos. Este divertidísimo modo puede realizarse gracias a la posibilidad de controlar dos coches con un solo pad; uno con las flechas direccionales y otro con los botones. La rapidez y la jugabilidad vuelven a ponerse al servicio de los diminutos coches de juguete, aunque cualquier descuido puede hacer que terminen aplastados por un martillo o abrasados en un fogón entre otras muchas sorpresas.

JAVIER ITURRIOZ

CAMPEON



El autor de esta review sólo logra este título en los videojuegos. En el resto de materias, nada de nada.



CODEMASTERS
SUPERSONIC
MEGAS ◆ 16
JUGADORES ◆ 1-8
VIDAS ◆ 3
CIRCUITOS ◆ 27
CONTINUACIONES ◆ NO
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ SI

GRAFICOS

▲ Originalidad colorido y variedad en los escenarios.

▲ Los sprites son sencillos pero funcionales.



MUSICA

▲ Incluye variadas y animadas melodías durante todo el juego.



SONIDO FX

▲ Sin demasiadas complicaciones los efectos de sonido responden a lo que se espera de ellos.



JUGABILIDAD

▲ La opción de ocho jugadores simultaneos, la opción de construir circuitos y nuevos modos de juego.



GLOBAL 86

La sencilla concepción técnica del programa no es un obstáculo para lograr un magnífico cartucho. La jugabilidad general y sobre todo la modalidad de ocho jugadores simultáneos siguen siendo los principales alicientes. La opción de construir circuitos puede hacerlo eterno.


PlayStation
SONY
COMPUTER
ENTERTAINMENT

PONEMOS EN ORBITA 25 PlayStation



HAZTE CON EL CONTROL DE UNA

SUPER JUEGOS y **SONY** tiran la casa por la ventana y ponen en órbita 25 ***PlayStation***. Conseguir una de ellas es muy fácil. Durante los meses de octubre, noviembre y diciembre te haremos 2 preguntas que sólo requieren una atención especial. Deberás guardar el cupón de octubre, el de noviembre y el de diciembre (no se aceptarán fotocopias) y enviarlos todos juntos con las respuestas antes del 13 - 12 - 95, fecha en que se realizará el sorteo entre todos los acertantes y del que saldrán los 25 afortunados.

Para las 2 preguntas de este mes sólo necesitas agudizar la vista y saber sumar.

Fácil ¿no?.

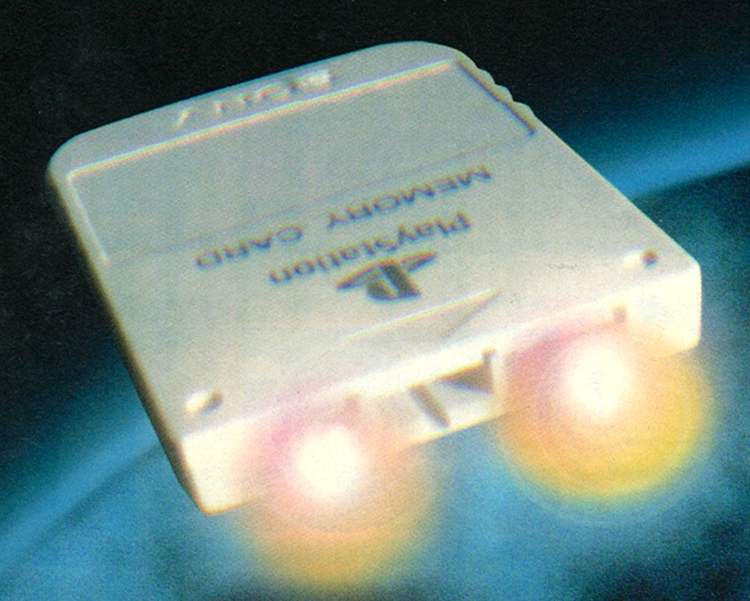
1º - ¿Cuántos coches aparecen en las imágenes del vídeo que regalamos del juego RIDGE RACER?. Indica el número. Cuidado, no te confundas.

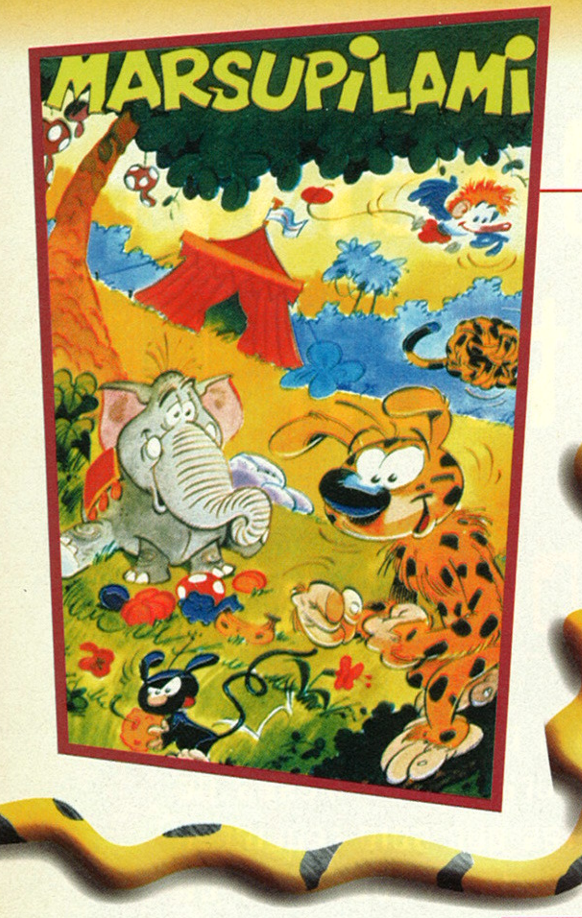
2º - ¿Cuántos logotipos distintos de ***PlayStation*** aparecen en toda la revista que tienes en tus manos, exceptuando los de esta doble página? Ojo, los logotipos pueden estar muy a la vista o estar un poco escondidos y no verse enteros. Pueden ser grandes, pequeños, muy pequeños...

Manos a la obra, ya que el premio bien merece la pena un pequeño esfuerzo. ¡A sumar tocan!

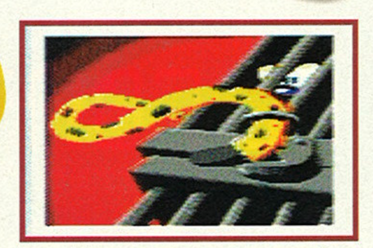
El hecho de participar en este sorteo implica la aceptación total de sus bases. Cualquier supuesto que se produjese no especificado será resuelto por los organizadores.
El hecho de participar implica la aceptación de entrar en una base de datos.

Envía este cupón a: Ediciones Mensuales S.A. Super Juegos. C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid, indicando en una esquina del sobre *PlayStation*.





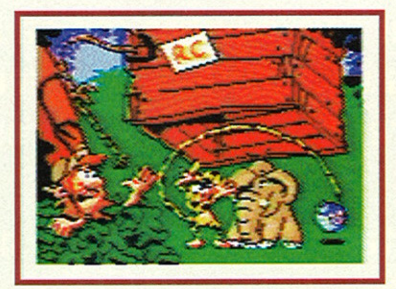


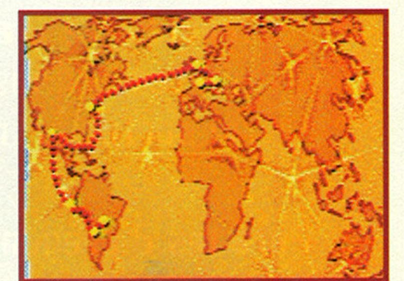




PROCEDENTE DE LAS PAGINAS DE SPIROU Y BAJO LICENCIA DISNEY LLEGAN A NUESTRO PAIS LAS AVENTURAS DE MARSUPILAMI, ESE EXTRAÑO BICHO DE LA SELVA SUDAMERICANA QUE CAUTIVO A TODO EL MUNDO.

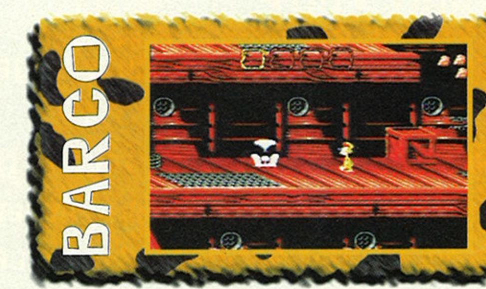


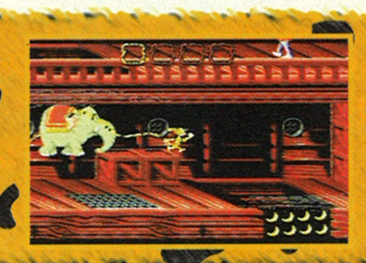


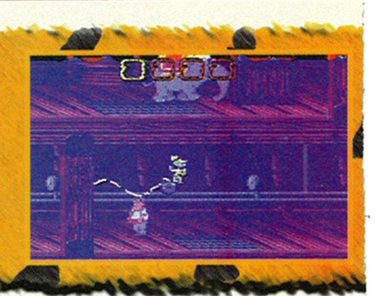


Prisionero en una jaula del circo Yusting Bros, nuestro amigo logra abrir con su prodigiosa cola el candado de la puerta y, poco después, libera a un elefante. El buen corazón de Marsupilami le llevará a guiar a este animal hasta su casa, en los confines del continente Africano. El género de plataformas y las mascotas animadas siempre han estado estrechamente ligados. Desde los tiempos de **CASTLE OF ILLUSION** con *Mickey Mouse* como protagonista el 90 por ciento de los cartuchos han pertenecido al género anteriormente citado. **Sega**, en un intento de dar un toque de frescura a estos juegos, ha querido hacer algo nuevo y ha mezclado la aventura con los juegos de puzzle-reflexión al estilo **LEMMINGS**. El resultado conseguido resulta bastante aparente.
El planteamiento del juego es tan sencillo como curioso, lo-

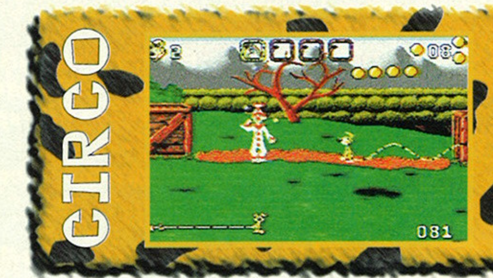
BARCO



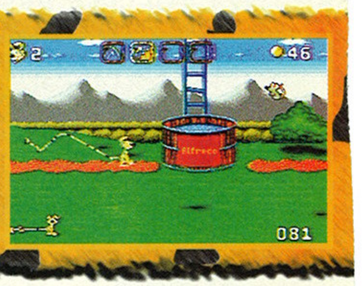


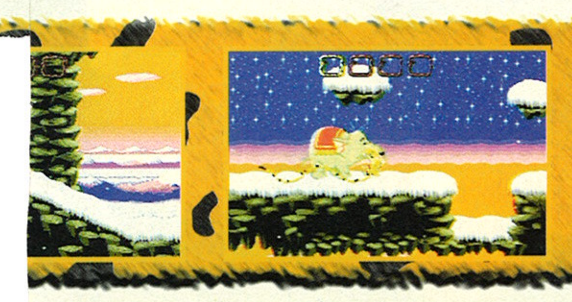


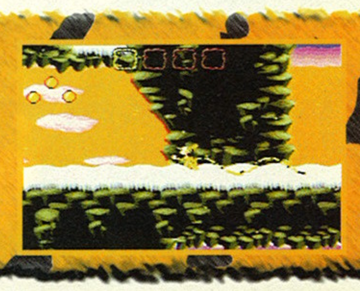
CIRCO











TRAE COLA

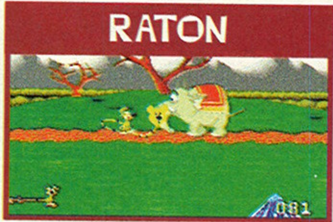
ESCALERA



PERTIGA



RATON

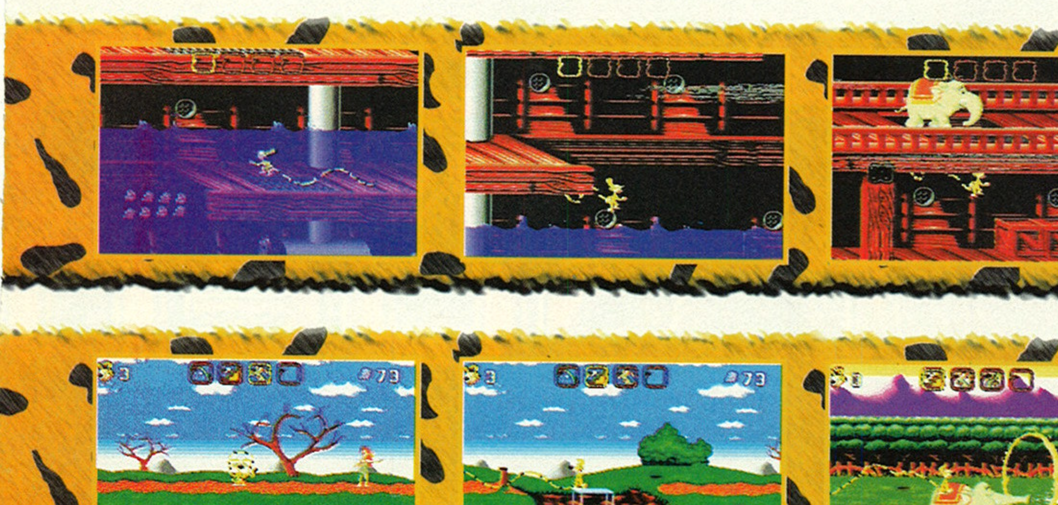


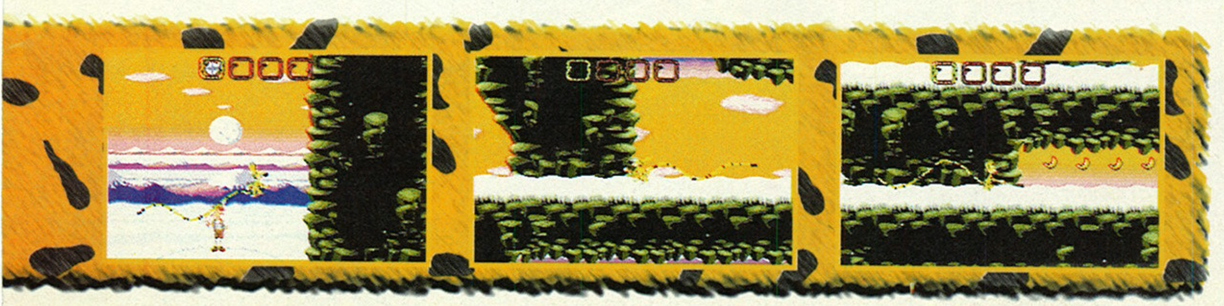

contratiempo contaremos con la fantástica habilidad camaleónica del rabo de nuestro protagonista. Para que os hagáis una idea, podremos transformarlo en todo tipo de objetos útiles, desde cuerdas hasta escaleras, lo que sea necesario para ayudar al elefante. Una vez contado este jugoso planteamiento analizaremos sus características técnicas. Los gráficos están realizados en la línea habitual de este tipo de juegos, con animaciones mas propias de dibujo animado que de *sprites*, aunque en esta ocasión, quizá se han descuidado un poco los fondos. La música es bastante buena, con gran número de instrumentos digitalizados en las 36 melodías que aparecen en el juego.

El gran fallo del programa está en su jugabilidad con un mediocre e impreciso sistema de control que sumado al ajustadísimo tiempo que tenemos en cada fase, hacen de este juego una auténtica tortura. Aunque no es malo que un cartucho sea un poco difícil, nunca se debe llegar a estos extremos y mucho menos cuando hablamos de un producto **Disney**. Eso es algo que deberían haber ajustado al nivel los mas pequeños de la casa.

THE PUNISHER



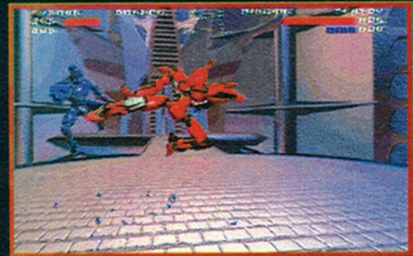




RISE OF THE ROBOTS





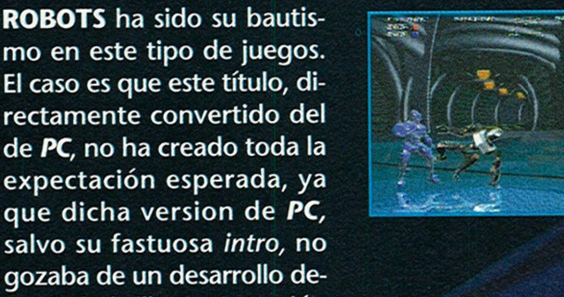





CINEMA








RISE OF THE ROBOTS, es el primer *beat'em- up* de lucha *one on one* para ***CDi*** que sale al mercado. **Philips Media** ha conseguido trasladar a este sistema casi todos los géneros conocidos dentro del mundo de las consolas. Aventuras gráficas como THE 7th GUEST, plataformas como THE APPRENTICE, o *shoot'em-ups* como CHAOS CONTROL, han sido algunos ejemplos de lo que esta compañía ha logrado conseguir. Lo que todavía no habían tocado eran los *beat'em-ups* estilo STREET FIGHTER 2 o MORTAL KOMBAT. Aunque ya tenemos desde hace unos meses el curioso MUTANT RAMPAGE, un *beat'em-up* tipo DOUBLE DRAGON o FINAL FIGHT, los usuarios de ***CDi*** echábamos de menos un buen juego de lucha en donde únicamente se enfrentasen dos personajes. **RISE OF THE ROBOTS** ha sido su bautismo en este tipo de juegos. El caso es que este título, directamente convertido del de ***PC***, no ha creado toda la expectación esperada, ya que dicha version de ***PC***, salvo su fastuosa *intro*, no gozaba de un desarrollo demasiado brillante. La acción se lleva a cabo dentro de un escenario to-



PERSONAJES

BUILDER



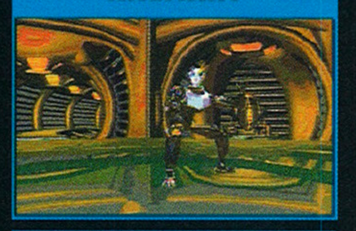
CRUISER



LOADER



MILITARY



SENTRY



En el loable intento de acercar a sus usuarios todos los géneros conocidos, Philips Media nos obsequia con el primer juego de lucha *one on one* para el polivalente e innovador CDi.

talmente ambientado en una era cibernética. Military, Loader, Cruiser, Sentrix, Builder, y finalmente Cyborg son los protagonistas principales de este *beat'em-up*. Cada combate se lleva a cabo en una serie de escenarios muy peculiares relacionados con la naturaleza de cada luchador. Hasta aquí todo parece normal, e incluso llega a impresionar. La decepción llega cuando comienzas a jugar y a enfrentarte a los enemigos. Lo primero que notas es que el *scroll*, tanto horizontal como vertical, deja bastante que desear debido a su excesiva brusquedad. Pero lo más llamativo de todo es la escasez de movimientos de los contrincantes si los comparamos con otros juegos de este género. Puñetazo alto y bajo, y patada alta y baja, junto con un limitado salto es todo lo que tenemos disponible. A pesar del correcto apartado musical, está claro que en la lucha debemos esperar mejores juegos.

ASIKITANGA

RISE OF THE ROBOTS

PHILIPS MEDIA
MIRAGE
MEGAS ♦ CD-ROM
JUGADORES ♦ 1
VIDAS ♦ 1
FASES ♦ 6
CONTINUACIONES ♦ INFINITAS
PASSWORDS ♦ NO
GRABAR PARTIDA ♦ NO

GRAFICOS

▲ Las escenas de la intro son de lo mejor del juego.
▼ Los movimientos son bastante escasos.



MUSICA

▲ Las melodías, aunque escasas, aprovechan a tope las posibilidades que ofrece el sistema CDi.



SONIDO FX

▲ Son escasos, pero acordes con un juego de lucha.
▲ Los puñetazos y las patadas.



JUGABILIDAD

▼ Deja bastante que desear debido a la brusquedad del scroll, la ausencia de magias y la escasez de movimientos.



GLOBAL 75

RISE OF THE ROBOTS es el primer juego de lucha cara a cara que saca el CDi. Aunque este primer intento ha sido fallido, estamos seguros de que la propia compañía Philips Media, sacará en un futuro no muy lejano títulos que aprovechen la capacidad de entretenimiento de su máquina.

Con los primeros escarceos de la Liga 95-96 como fondo, llega ahora hasta nosotros la

TOTAL FOOTBALL

esperada versión para SNES del programa de Domark y Acclaim, TOTAL FOOTBALL.

COSECHA DEL 87









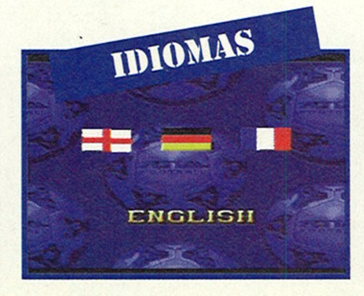


Según cuenta un miembro de esta redacción, este programa fue ya ideado en los últimos tiempos del *Spectrum* por **Jon Ritman** y **Bernie Drummond**. Sin que podamos confirmar este extremo, **TOTAL FOOTBALL** se asemeja en aspectos como la animación de los jugadores con la segunda parte del glorioso MATCH DAY. Comparándolo con juegos más modernos, **TOTAL FOOTBALL** es un simulador un tanto atípico y que se desmarca de las directrices marcadas por clásicos como FIFA SOCCER, INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER o SOCCER SHOOTOUT. El programa de **Domark** no posee la espectacularidad ni la belleza gráfica de los títulos antes citados, aunque aporta al género una mayor variedad





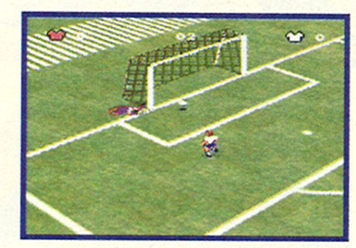




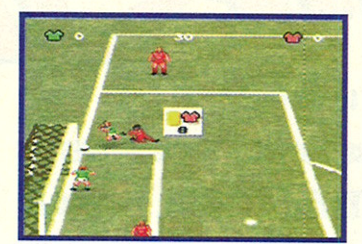




Nadie puede negar su parecido con MATCH DAY.



Los porteros serán como unas madres para nosotros.



El juego duro también ha encontrado un hueco.







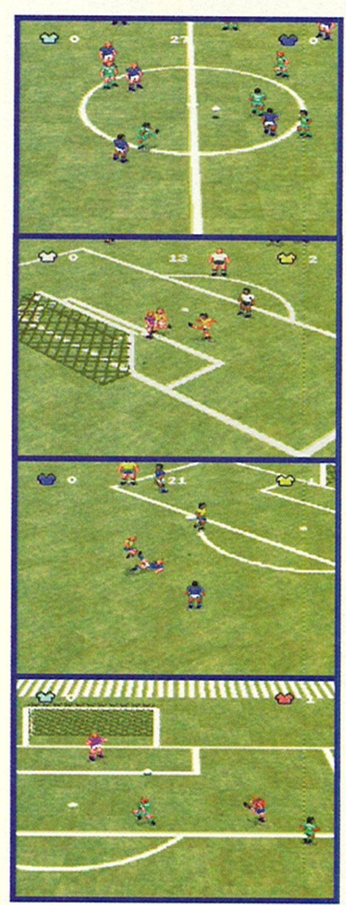


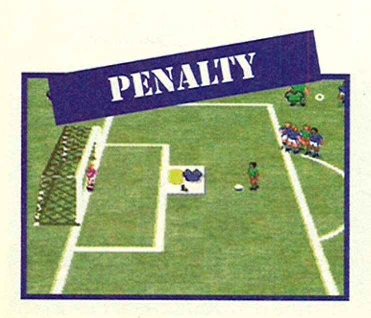


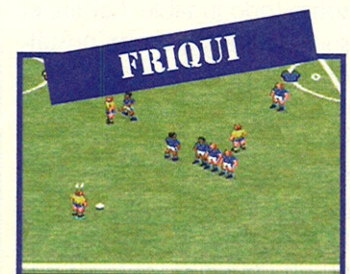
en las perspectivas de juego. De las cinco posibilidades a elegir (una lateral, otra frontal, dos isométricas y una en la que rota el campo), las más claras y jugables son las isométricas y laterales. En cuanto a las opciones, se encuentran a un nivel bastante correcto, aunque pecan por su escasez y convencionalidad. Cinco modos de juego, la posibilidad de editar alineaciones y posiciones, la fijación del tiempo del encuentro, portero automático o manual, número de jugadores y tipos de arbitraje conforman su ciertamente escueta oferta.

Con estos antecedentes, más de uno podría haberlo fiado todo a su jugabilidad. Ni en eso podemos salvar a **TOTAL FOOTBALL**, ya que el juego cuenta con un amplio repertorio de rutinas y, una vez aprendidas, los goles entrarán como rosquillas. Nadie puede negar que ocho, nueve y diez tantos por encuentro no son entretenimiento, pero unos porteros un poquito más inteligentes e intuitivos nos habrían garantizado algunas horas más de diversión y emoción. Resumiendo, **TOTAL FOOTBALL** hace un par de años hubiera tenido alguna oportunidad, pero actualmente tendrá problemas para hacerse un hueco en el mercado.

«PELE» DE LUCAR









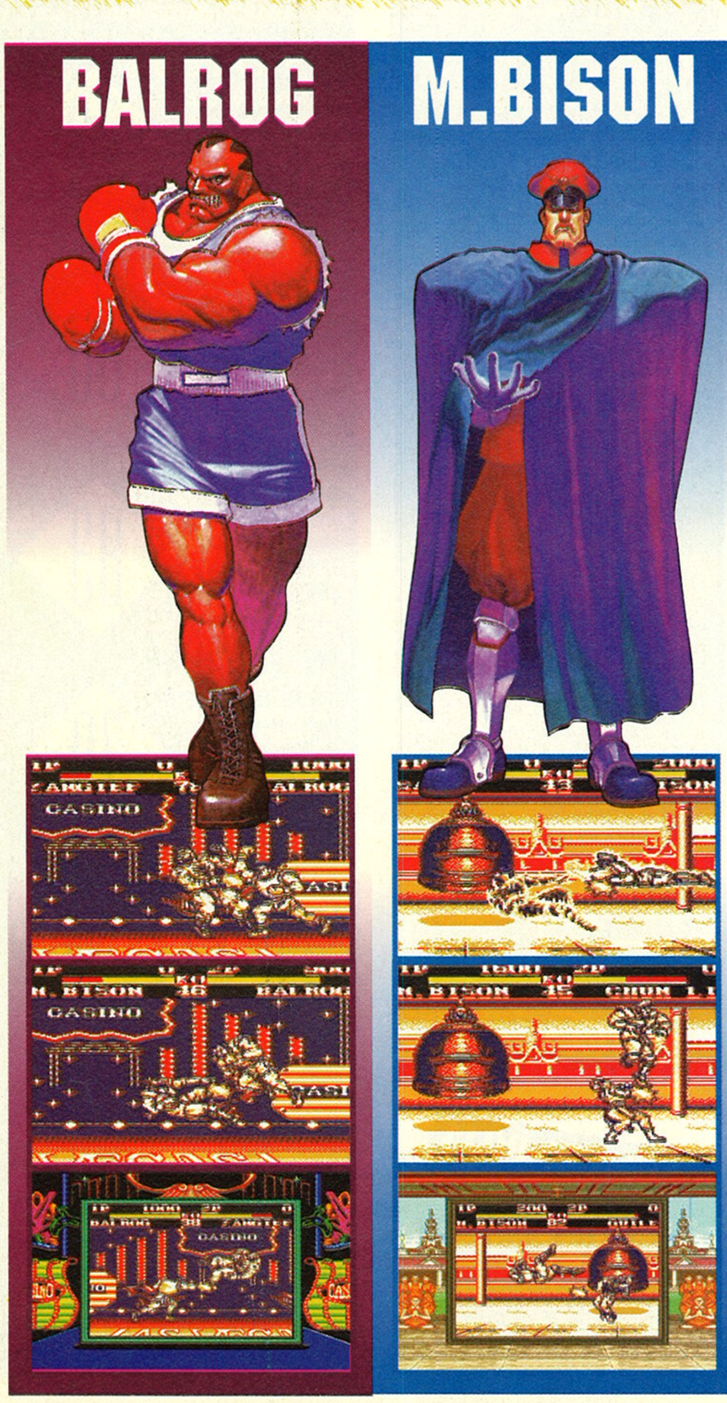






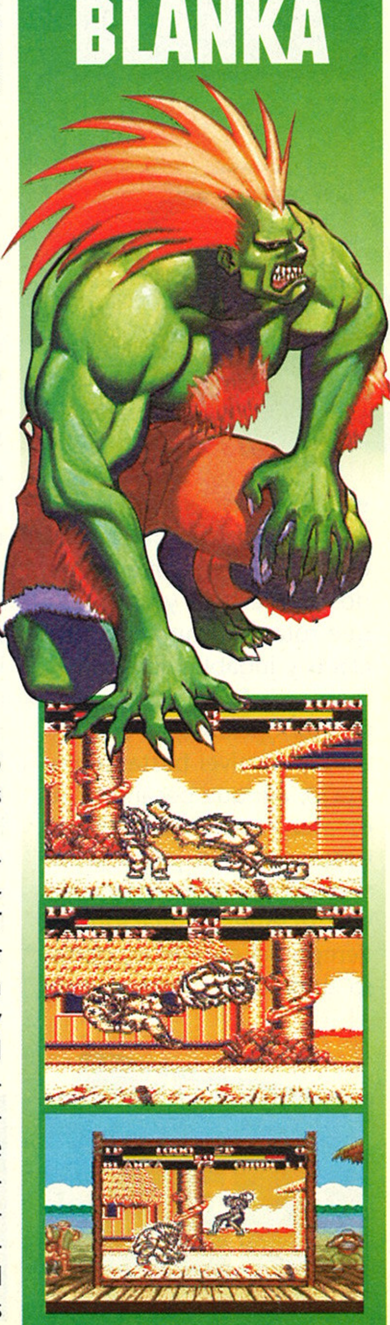
PARECIA INCREIBLE, PERO CAPCOM LO HA CONSEGUIDO. CUATRO AÑOS DESPUES DE SU IRRUPCION EN LOS SALONES RECREATIVOS DE TODO EL MUNDO, STREET FIGHTER II, EL JUEGO DE LUCHA MAS FAMOSO DE TODA LA HISTORIA, HACE SU APARICION EN *GAME BOY* EN UNA DE LAS MEJORES CONVERSIONES QUE SE RECUERDAN.

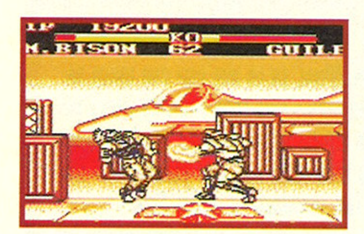
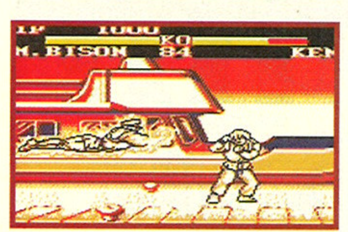
UN SUEÑO HECHO REALIDAD



Hace ya algunos años una célebre revista de videojuegos inglesa publicó en «rigurosa exclusiva» las primeras imágenes de **STREET FIGHTER II** para *Game Boy*. No era más que una inocentada (lo que los británicos denominan *April´s Fool*) con la que intentaron conseguir el mismo éxito cosechado en años anteriores con otras bromas parecidas, como el lanzamiento del ***A-Miga Drive*** (un aparato que permitía cargar juegos de ***Amiga 500*** en la ***Mega Drive*).** Pues bien, el impacto que causaron estas pantallas fue tal que, según cuentan ellos mismos, las centralitas telefónicas de la revista explotaron a llamadas de incautos lectores rebosantes de esperanzas por disfrutar del clásico de **Capcom** en las pantallas de sus portátiles.

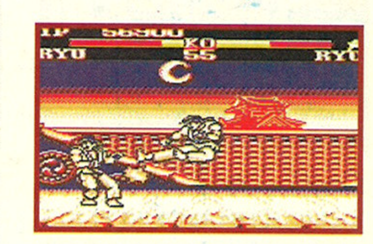
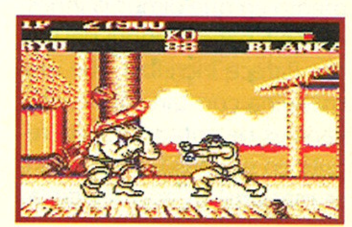
Ha llovido bastante desde entonces, y la adaptación a *Game Boy* del celebrado **STREET FIGHTER II** ha pasado de ser una broma a convertirse en toda una realidad palpable y sobre todo jugable. Por fín, el sueño de legiones de nostálgicos ha podido hacerse realidad gracias al buen hacer de la propia **Capcom**, que ha logrado compactar todo el espíritu, la jugabilidad y la adicción de este clásico inmortal en un pequeño cartucho gris



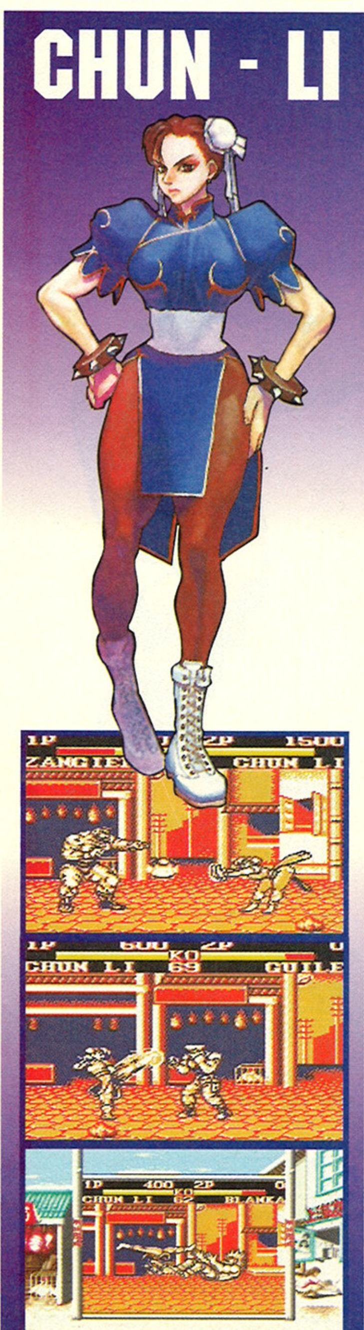







de cuatro megas.
Con estos cuatro megas (una minucia comparado con los 16 megas de la primera entrega para *Super Nintendo*) la compañía japonesa ha logrado rescatar elementos del primer STREET FIGHTER II y el reciente SUPER STREET FIGHTER II, en una mezcla explosiva en la que podrás elegir entre 9 de los 12 luchadores de la máquina original (quedando fuera E.Honda, Dhalsim y Vega). Desde el carismático Ryu hasta el gigantesco Sagat (uno de los *sprites* de mayor tamaño que se recuerda en una *Game Boy*). La falta de estos tres luchadores es un inconveniente, no vamos a enga-

CHUN - LI

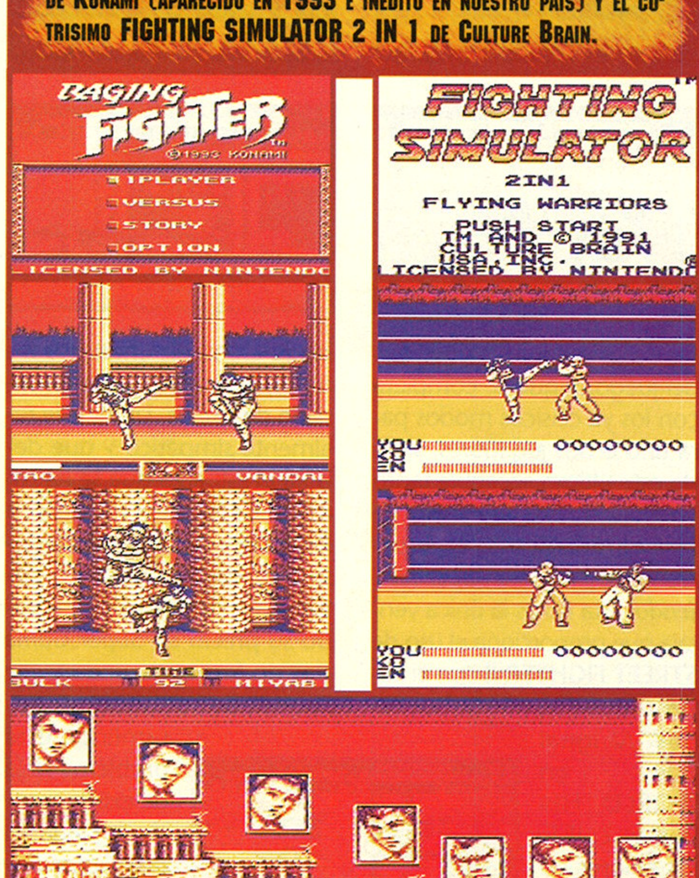


GUILE

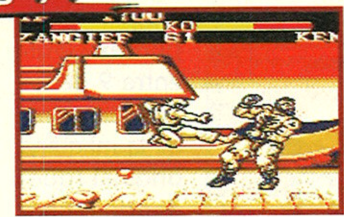


LOS ANTECEDENTES

QUIZA POR SUS LIMITACIONES TECNICAS, O SIMPLEMENTE POR UNA FALTA DE INICIATIVA, LO CIERTO ES QUE *GAME BOY* NO HA DESTACADO PRECISAMENTE POR TENER UN GRAN NUMERO DE ARCADES DE LUCHA EN LA LINEA DE STREET FIGHTER 2. SI EXCEPTUAMOS AL EJERCITO DE ADAPTACIONES *DEFORMER* DE TAKARA (COMO FATAL FURY 2, SAMURAI SHODOWN O EL RECIENTE WORLD HEROES 2 JET), LOS DOS UNICOS ANTECEDENTES RESEÑABLES LOS ENCONTRAMOS EN EL EXCELENTE RAGING FIGHTER DE KONAMI (APARECIDO EN 1993 E INEDITO EN NUESTRO PAIS) Y EL CUTRISIMO FIGHTING SIMULATOR 2 IN 1 DE CULTURE BRAIN.





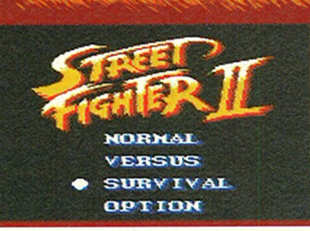


ñarnos, pero queda absolutamente solventada en el momento en que oímos la indescriptible banda sonora del juego. Parece increíble que una máquina con tan sólo cuatro canales de sonido pueda repetir en su totalidad y con tanta maestría los acordes de las melodías del SUPER STREET FIGHTER. Algunas músicas en particular, como la del escenario de Ken, son completamente alucinantes, y hacen obligatorio la utilización de unos cascos para poder disfrutar plenamente de una de las mejores bandas sonoras jamás producidas para una consola portátil.

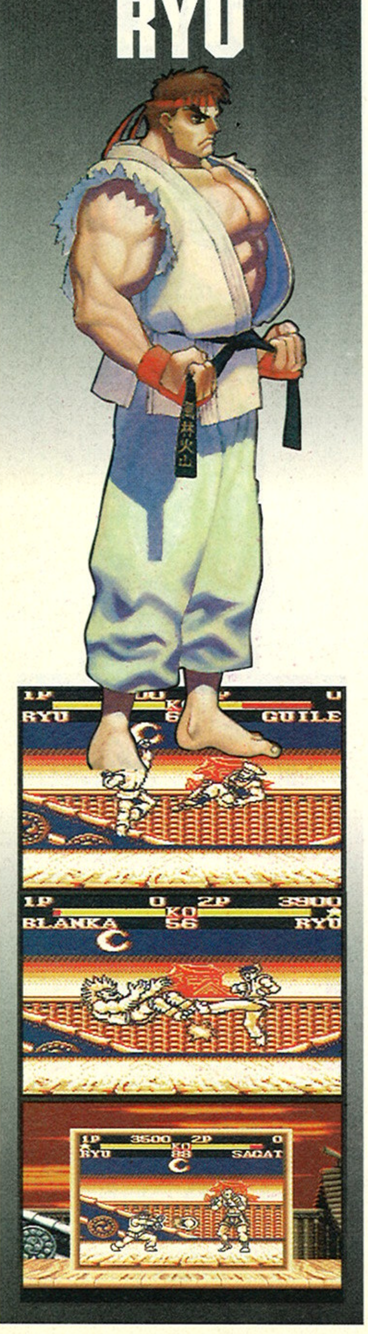
Entre las grandes novedades de esta versión está la incorporación de una nueva modalidad de lucha, el *Survival Mode*, consistente en sobrevivir con una única barra de energía a los continuos envites de los restantes luchadores del juego, y que se completa con los ya clásicos modos para uno o dos jugadores, siendo este último accesible tanto conectando dos **Game Boy** vía *Link* como usando el ***Super Game Boy*** en una ***Super Nintendo***. Esta no es la única ventaja que proporciona el uso de **STREET FIGHTER II** con el ***Super Game Boy***, ni mucho menos. Al igual que en WORLD HEROES 2 JET, los colores en pantalla aumentan considerablemente, y lo mejor de todo, cada escenario utiliza un marco distinto a todo color, directamente extraído de la versión ***Super Nintendo***. De esta manera podremos deleitarnos con el avión del escenario de Guile, el poblado chino de Chun-Li o los mirones brasileños del escenario de Blanka. Un detalle realmente simpático y que denota el esfuerzo que se ha tomado **Capcom** por adaptar a ***Game Boy*** su saga mas famosa. Por desgracia, tanto virtuosismo gráfico se ha cobrado su precio en ***Super Game Boy*** en forma de una mayor brusquedad del *scroll*. Curiosamente, este problema deja de existir cuando se juega en una ***Game Boy*** normal y co-

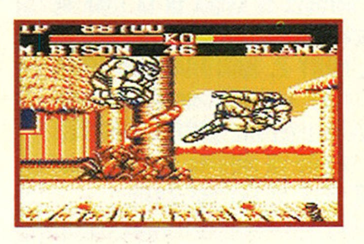


La principal novedad de esta version *Game Boy* es la incorporacion de una nueva modalidad de juego, *Survival Mode*, en la que con una unica barra de energia (la cual solo se recarga brevemente tras los combates) deberas enfrentarte con todo el magnifico elenco de luchadores que componen este genial Street Fighter II. Todo un reto para los mas expertos en las interminables batallas que esperan a los usuarios de *Game Boy*.

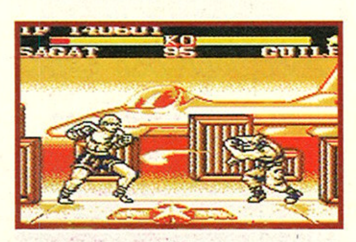
















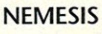








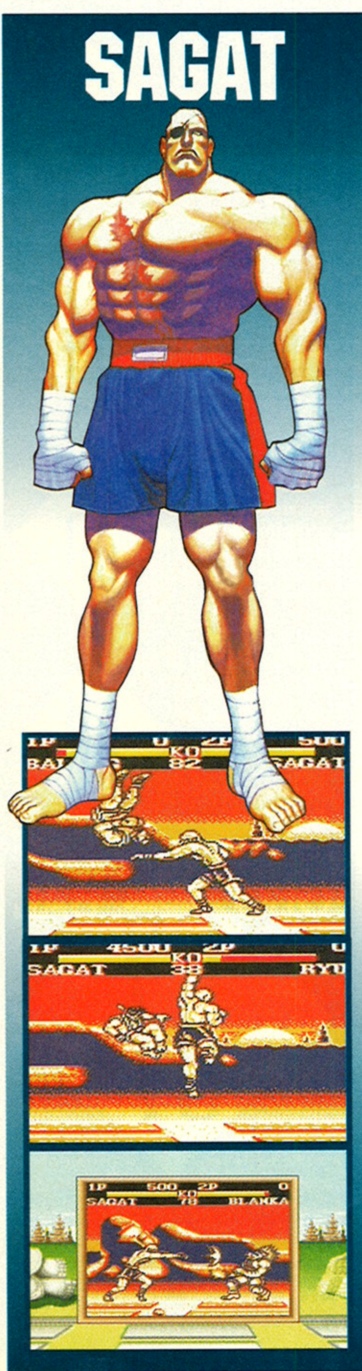
rriente. Desconocemos si esto es debido a la conversión a *pal* en la consola, o que la misma naturaleza de la pantalla de *Game Boy* hace que este fallo sea imperceptible al ojo humano. De cualquiera de las maneras, la calidad gráfica de **STREET FIGHTER II** es incuestionable, tanto por todos sus escenarios como por el tamaño y la animación de los *sprites* de los luchadores. Algunos alcanzan tamaños impensables, como Sagat o Blanka, mientras otros llaman la atención por el mimo con que se han realizado cada uno de sus golpes y llaves especiales como el rodillazo de Guile, el Dragon Punch de fuego de Ken o el súper Ha-Do-Ken de Ryu. Nuevos y viejos golpes se dan cita en esta pequeña obra maestra de compra obligada para los fans de la saga y, sobre todo, para aquellos nostálgicos que vivimos el año 1991 bajo el hechizo de Blanka, Dhalsim o Chun Li, y que jamás pensó que podría disfrutar de ellos a bordo de un autobús. Para ellos, **Capcom** ha creado una de las mejores conversiones en la historia de los videojuegos, y que alcanza las mismas cotas de calidad que hicieran mítica la legendaria adaptación para *SNES*.



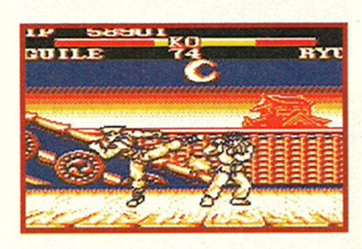
Una de las conversiones más sorprendentes de los últimos tiempos.



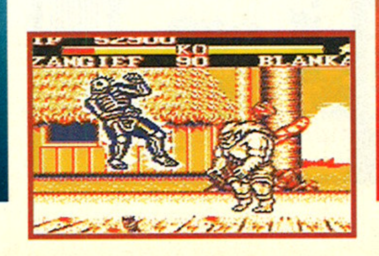










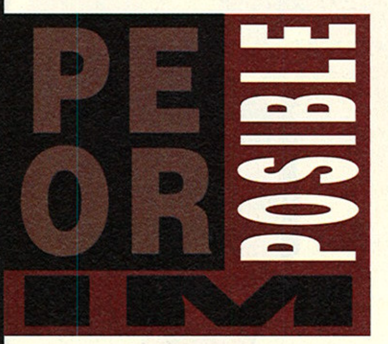


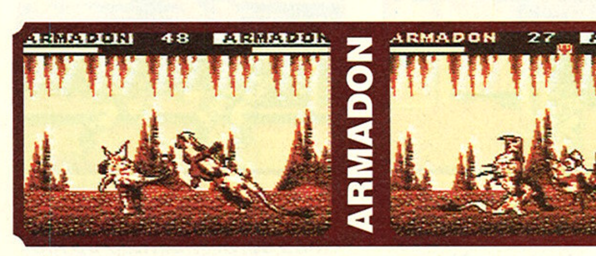




Hay momentos en la vida en que uno se ve obligado a decir cosas que jamás desearía mencionar. Es una auténtica pena que las compañías se aprovechen del tirón de éste o aquél título sin aportar nada al usuario. En esta ocasión no sabemos a que se debe la falta de calidad de este juego, aunque mucho nos tememos que, o no hubo tiempo, o no les ha dado la gana hacerlo mejor. Sabemos que los juegos de lucha no son los más adecuados para ser versionados para ***Game Boy***, pero cuando los *sprites* se mueven de una forma tan brusca, los decorados están tan poco trabajados y el sonido y las músicas son simplemente malas, no cabe defensa alguna. Si además nos encontramos con una *coin-op* que no era tampoco excesivamente brillante, poco más se puede decir. De cualquier forma, y para quien esté interesado, comentar como curiosidad que de los siete personajes protagonistas sólo seis aparecen en el juego, causando baja Vértigo. En resumen, poca cosa a nivel gráfico, reducido número de llaves y movimientos y músicas realmente pobres. Todo lo que uno no desea para un cartucho de ***Game Boy*** es este **PRIMAL RAGE**.

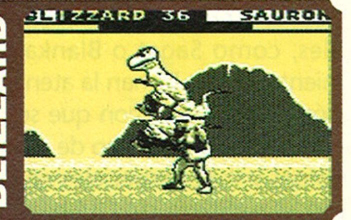
J. C. MAYERICK



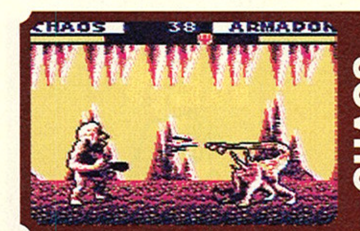


ARMADON





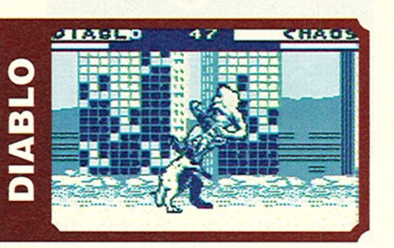
BLIZZARD



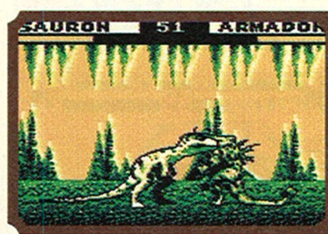


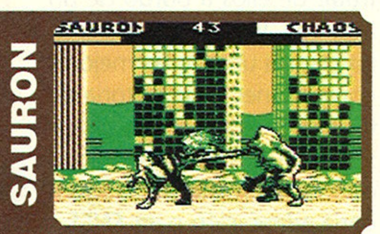
CHAOS



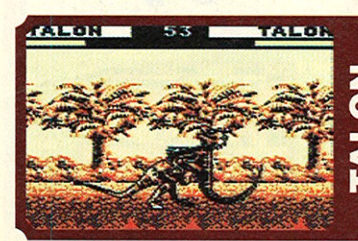


DIABLO





SAURON





TALON



TIME WARNER	
PROBE	
MEGAS	2
JUGADORES	1-2
VIDAS	ENERGIA
FASES	6
CONTINUACIONES	10
PASSWORDS	NO
GRABAR PARTIDA	NO

GRAFICOS

▼ Los fondos son de lo peor que hemos visto.

▼ El movimiento de los personajes es malo.



MUSICA

▼ Siguiendo la tónica del juego: muy mediocre.

▼ Resultan estridentes y poco trabajadas.



SONIDO FX

▼ Cada vez que golpeamos al adversario parece que se abre el grifo del cuarto de baño.



JUGABILIDAD

▼ Un juego así no puede ser jugable en la vida.

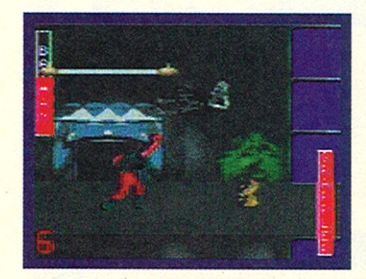
▼ El número de movimientos es muy reducido.



GLOBAL 57

No merece la pena extenderse con un título como éste. A la poca calidad técnica hay que unir la mala respuesta de los personajes así como el reducido número de movimientos que pueden ejecutar. Es triste hablar así de un juego, pero cuando nos lo colocan de esta forma, sólo cabe resignarse.





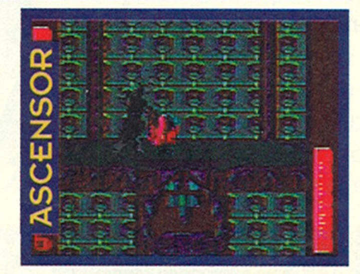


Tras su brillante paso por las consolas de **Sega** y **Nintendo**, el famoso personaje de la **D.C. Comics** creado por **Bob Kane** ha decidido regresar desde el más oscuro callejón de Gotham City para aterrizar en ***Game Gear***. Basado en la famosa película BATMAN FOREVER, este cartucho de 4 *megas* programado por **Probe** recoge las mejores esencias de los *beat'em-ups* en toda regla. Sin embargo, y a pesar de poseer evidentes similitudes con sus versiones para 16 *bits*, el juego sufre las siempre insalvables carencias de un soporte menos potente. En primer lugar, el modo

EL VENGADOR DE GOTHAM

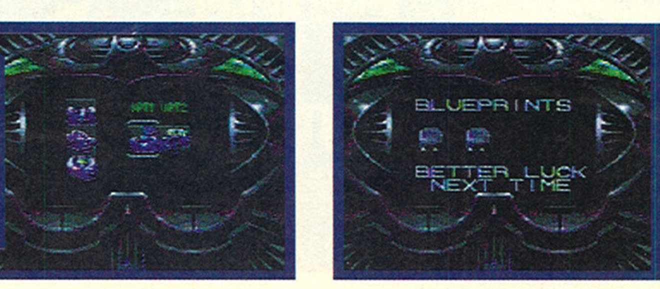
BATMAN FOREVER

de dos jugadores ha sido suprimido, por lo que Robin no podrá acompañar a su nocturno compañero en la ardua tarea de eliminar a Enigma y sus esbirros. Otra carencia del juego es la simpleza de los escenarios, de un diseño repetitivo. Sin embargo, la elaboración de Batman y sus enemigos resulta sorprendente, debido a la digitalización de éstos mediante la solicitada técnica **Blue Screen**. El resto de apartados técnicos son del todo satisfactorios,como el sonido *FX* y las melodías.



Pero, sin duda, el mayor aliciente de **BATMAN FOREVER** para la portátil de **Sega** es su adictivo desarrollo, en el que podremos realizar todo tipo de golpes a la usanza MORTAL KOMBAT.

THE FOX





ACCLAIM
PROBE
MEGAS ◆ 4
JUGADORES ◆ 1
VIDAS ◆ 3
FASES ◆ 8
CONTINUACIONES ◆ 3
PASSWORDS ◆ NO
GRABAR PARTIDA ◆ NO

GRAFICOS 80
▲ Personajes con diversidad de movimientos.
▼ Los escenarios dejan mucho que desear.

MUSICA 75
▲ Acompaña el transcurso del juego correctamente.
▼ Resulta, en ocasiones, demasiado repetitiva.

SONIDO FX 74
▲ Buenos efectos que cumplen con el cometido de todo beat'em-up.
▼ El número es reducido.

JUGABILIDAD 83
▲ La amplia gama de golpes incrementa la adicción.
▲ Puede resultar increiblemente divertido.

GLOBAL 82

BATMAN FOREVER es un título divertido que no defraudará a los amantes del personaje creado por Bob Kane. Desde la aparición de MORTAL KOMBAT en la portátil de Sega, no se recordaban unas animaciones tan fluidas y diversas. Es el típico juego correcto, entretenido y fácil de jugar.

MANGA ZONE

La prestigiosa saga SLAM DUNK visita de nuevo las páginas de Manga Zone en nueva adaptación de Bandai, que se reafirma como la compañía número uno a la hora de adaptar mangas al mundo de los videojuegos. Le acompañan este mes el nuevo juego de Ranma 1/2 para Super Nintendo, y el retorno de la sección Prensa Amarilla, en la que os adelantamos algunos lanzamientos realmente sorprendentes.

• NEMESIS •

SLAM DUNK

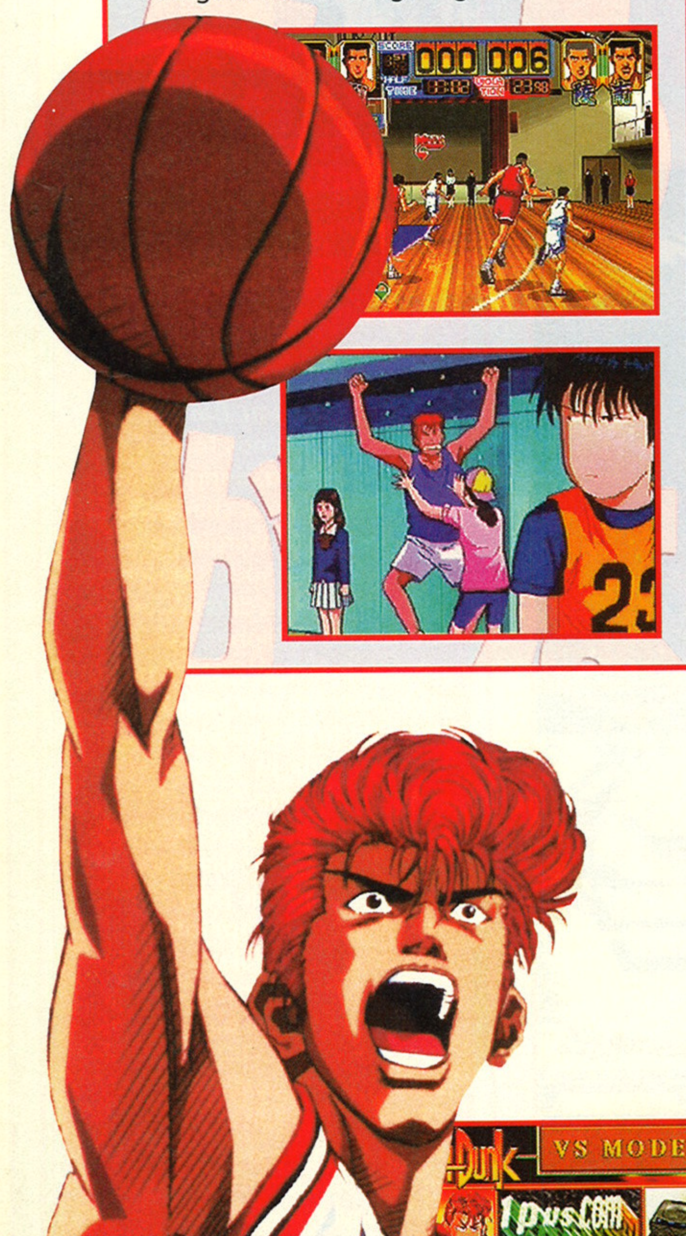
Con la marcha de Dragon Ball (y la consiguiente bajada de ventas) Slam Dunk tiene todas las papeletas de convertirse en la estrella indiscutible del semanario Shonen Jump. La gran popularidad de que goza tanto el manga original como su adaptación a serie de televisión ha hecho de esta saga deportiva una de las favoritas del público japonés. Esto ha propiciado su adaptación a diversas consolas, entre las que se cuentan ***Mega CD*** y ***Super Nintendo***. Esta última en dos ocasiones, la primera de las cuales ya comentamos en el número 32 de SUPER JUEGOS, allá por diciembre del año pasado. Han pasado varios meses desde entonces, y **SLAM DUNK** ha pegado el gran salto a los 32 *Bits*.

Producido para ***Saturn*** por **Bandai**, **SLAM DUNK** es un explosivo simulador de baloncesto, muy en la linea del genial SLAM´N JAM 95 de ***3DO***. Se abandona la mecánica tipo CAPTAIN TSUBASA que tan buenos resultados dió en ***Super Nintendo***, por la simulación deportiva pura y dura, en la que el jugador se mueve por un entorno en tres dimensiones, en los que las rotaciones de la cancha y el *scaling* de los jugadores se convierten en reyes absolutos del juego, junto con las espectaculares secuencias de introducción, extraidas directamente de la popular serie





Además de proporcionarnos horas y horas de constantes enfrentamientos contra un amigo o la computadora, **SLAM DUNK** posee un modo historia, en las que los partidos se suceden entre diversas secuencias de introducción, de una calidad gráfica completamete alucinante. Puro dibujo animado, en las que se reproducen algunos momentos claves de la serie de televisión y que a buen seguro volverían locos a los seguidores del manga original.













de dibujos animados. Dejando al margen su impecable calidad técnica, **SLAMDUNK** llama la atención por su gran jugabilidad y el gran número de opciones con las que cuenta. Desde el típico modo de dos jugadores (sin lugar a dudas el punto fuerte del programa) hasta otros destinados a un sólo jugador, como el modo historia, o el enfrentamiento directo contra la computadora. En todos ellos se puede elegir entre seis equipos diferentes (incluido el *All Star*), así como distintas tácticas de defensa y ataque.

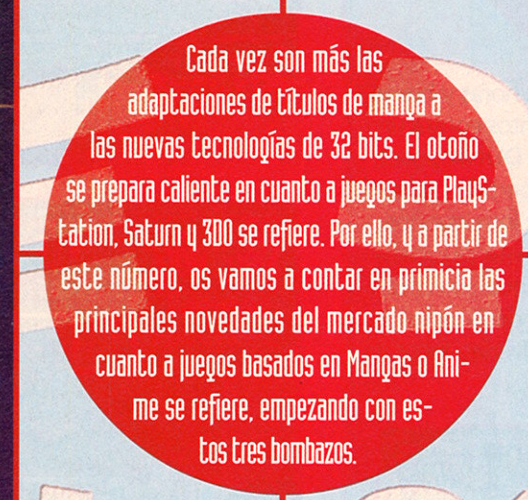
Con todos estos elementos los programadores de **Bandai** han creado uno de los mejores juegos de baloncesto jamas vistos en consola y por ahora el único producido para ***Sega Saturn***.

Además de contar con una realización técnica realmente sobresaliente, SLAM DUNK posee además un gran número de secuencias e intros extraídas de la famosa serie de TV.





• PRENSA AMARILLA •



Cada vez son más las adaptaciones de títulos de manga a las nuevas tecnologías de 32 bits. El otoño se prepara caliente en cuanto a juegos para PlayStation, Saturn y 3DO se refiere. Por ello, y a partir de este número, os vamos a contar en primicia las principales novedades del mercado nipón en cuanto a juegos basados en Mangas o Anime se refiere, empezando con estos tres bombazos.





Y empezamos, como no, con Dragon Ball Z. Tras producir la fabulosa entrega para ***PlayStation***, **Bandai** está dando los últimos toques a la versión ***Saturn***, aunque todavía faltaran unos cuantos meses para su lanzamiento definitivo. Como podéis observar no hay grandes diferencias entre las dos versiones, salvo por el uso, esta vez si, del famoso *Split Screen*, y una peor resolución de los luchadores. Aunque todavía es pronto para evaluar el juego...

La que si se puede calificar como simplemente alucinante es la adaptación que para ***Saturn***, ha realizado **Banpresto** de la inmortal saga Hokuto No Ken (El Puño de la Estrella del Norte). De mecánica bastante parecida a la de BATTLE HEAT de ***PC-FX***, esta nueva incursión en la obra de Buronson y Tetsuo Hara promete convertirse en uno de los platos fuertes de estas navidades, al igual que el esperadísimo 3X3 EYES para ***PlayStation***, un soberbio *RPG* basado en el manga de Yuzo Takara, y del que os hablaremos más el mes que viene.



Ranma 1/2

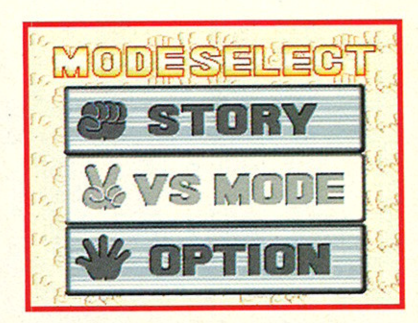
• Rumik Soft •

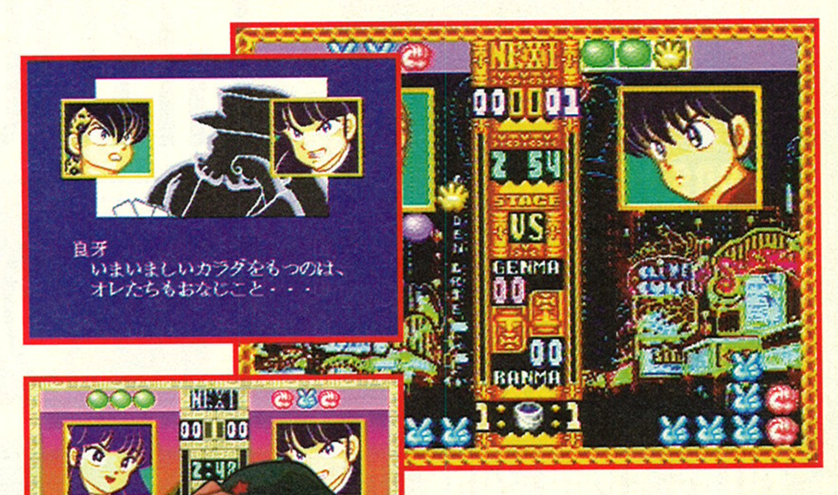
Bastantes meses después de su última aparición en ***Super Nintendo***, Ranma Saotome regresa a los 16 bits de **Nintendo** de la mano de **Rumik Soft**, autores de sus dos últimas apariciones en este sistema (un *RPG* y un arcade de lucha, respectivamente). En esta ocasión no se trata de un juego de rol o de lucha, sino de puzzle, un género de bastante popularidad en tierras niponas. El nombre de este nuevo título destinado a tostar cerebros y enconar rivalidades entre hermanos es **RANMA 1/2 OUGIJAAKEN**, y mantiene el mismo desarrollo y carga adictiva de otros grandes del género, como PUYO PUYO (mas conocido en Europa como DR. ROBOTNIK´S MEAN BEAN MACHINE), o el HEREBEKE NO POPOON de **Sunsoft**. La diferencia estriba en que mientras en estos juegos la mecánica consistía simplemente en juntar piezas del mismo color, **RANMA 1/2 OUGIJAAKEN** utiliza las reglas del viejo juego de *Piedra, Papel, Tijera*. El resultado es tan adictivo como sorprendente. La otra gran innovación de este juego es que utiliza elementos propios de los arcades de lucha. Cada personaje tiene unas características físicas propias, divididas en grados de ataque, defensa, velocidad o resistencia. Es posible además ejecutar llaves y golpes especiales, sólo accesibles cuando se eliminan de un sólo golpe grandes cantidades de piezas. Esto hace que el jugador, al contrario que en la mayoría de títulos de este tipo, pueda optar por un luchador determinado y así personalizar su tipo de juego. Para ello puede elegir entre seis de los personajes mas famosos del manga original: Ranma, Akane, Ryoga, Genma, Shampoo y Moose. Por último cabe resaltar los dos distintos modos de juego, Historia y Versus. Lejos de ser una simple adaptación de manga a videojuego, **RANMA 1/2 OUGIJAAKEN**, es uno de los mejores juegos de puzzle de cuantos han caido en nuestras manos.

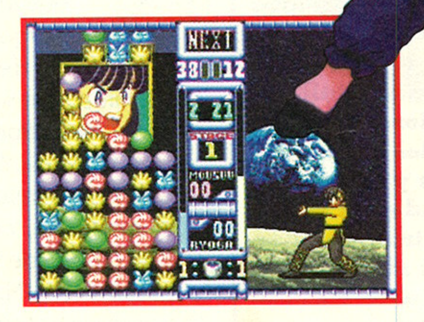


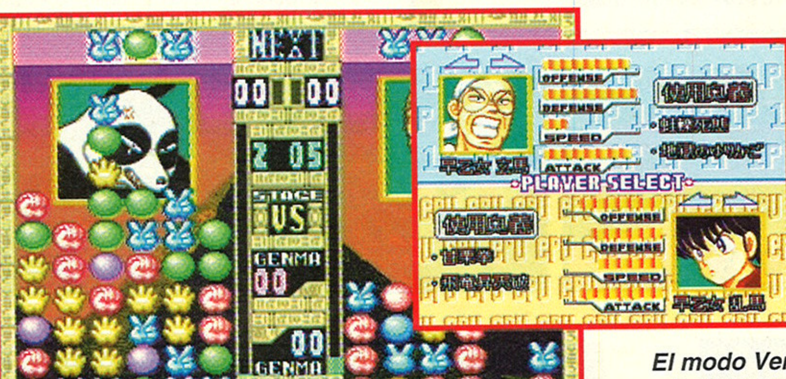
Un más que digno sucesor de títulos como PUYO PUYO o HEREBEKE NO POPOON













El modo Versus nos permite elegir entre seis personajes diferentes.

A PIE DE PISTA

LOS NUEVOS SOPORTES VAN ABARCANDO TODOS LOS GENEROS DEL MUNDO DE LOS VIDEOJUEGOS. HASTA AHORA 3DO, CON TITULOS COMO JOHN MADDEN, FIFA INTERNATIONAL SOCCER O SLAM'N JAM 95, ES EL SISTEMA QUE MAS ATENCION HA PRESTADO AL MUNDO DEL DEPORTE. SIN EMBARGO, PLAYSTATION Y SATURN NO QUIEREN QUEDARSE A LA ZAGA HACIENDO SUS PRIMEROS PINITOS EN DISCIPLINAS TAN DIFERENTES COMO EL TENIS Y EL BEISBOL.

■ JAVIER ITURRIOZ ■



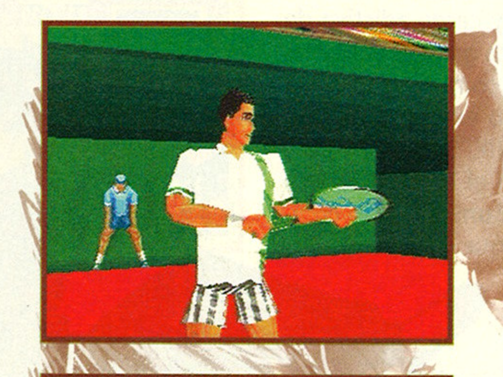



PLAYSTATION SPS ★ 1995 ★ CD ROM

GROUND STROKE





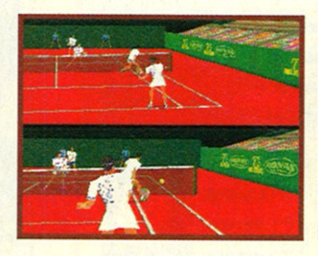



JUGADORES

Este programa no destaca por la variedad de opciones. Sin embargo están presentes la posibilidad de elegir jugadores, los partidos individuales o la modalidad de dobles y la superficie de juego. Además es posible elegir entre escuchar un juez de silla masculino o femenino junto a los clásicos efectos de sonido.



El tenis es una de las disciplinas presentes en todas las consolas desde el momento de su lanzamiento. La consola de **Sony** no quiere romper la tradición por lo que la compañía **SPS** ha sido la encargada de crear un juego que, junto a INTERNATIONAL TENNIS OPEN (***Philips CDi***), es el único de los títulos en torno al deporte de la raqueta dentro de los nuevos soportes. Sin embargo en un breve espacio de tiempo está previsto que aparezca un segundo representante para *PlayStation*. Se trata de V-TENNIS un lanzamiento que cuenta en su tarjeta de presentación con ser obra de **Tonkin House**, creadores del mítico SUPER TENNIS de ***Super Nintendo***. Volviendo a **GROUND STROKE** su puesta en escena es todo un espectáculo visual desde el primer momento. Los grá-











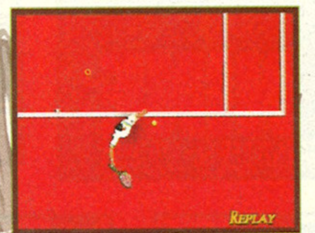




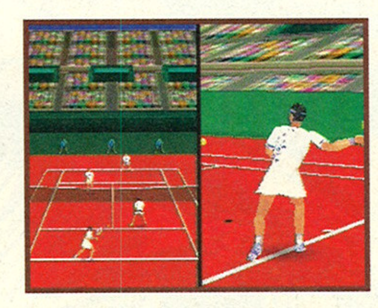








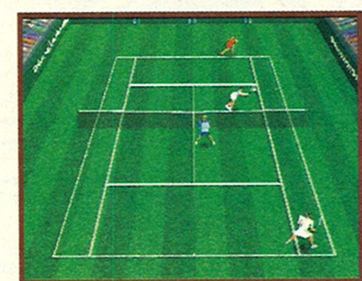







PERSPECTIVAS

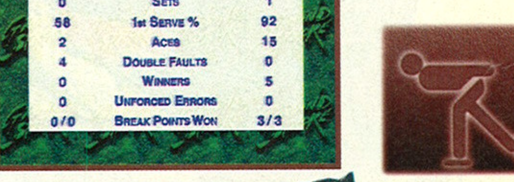
La enorme variedad de perspectivas es la característica más destacada de un juego en el que se apuesta decididamente por la espectacularidad visual. GROUND STROKE es un claro ejemplo de que en el deporte de la raqueta todavía quedan aspectos que pueden mejorarse con respecto a los tradicionales simuladores de tenis. Un auténtico lujo para los usuarios de PlayStation.




ficos poligonales de los jugadores tienen una magnífica animación, y la velocidad de movimientos es un auténtico alarde de programación. El aspecto más destacado del juego es sin duda la impresionante variedad de perspectivas. Entre ellas hay que destacar las que permiten observar el desarrollo de un partido desde vistas reales, isométricas o aéreas. Además el juego puede seguirse a través de una cámara giratoria o dividiendo la pantalla en dos partes (vertical y/o horizontalmente) en las que aparecen diferentes perspectivas.

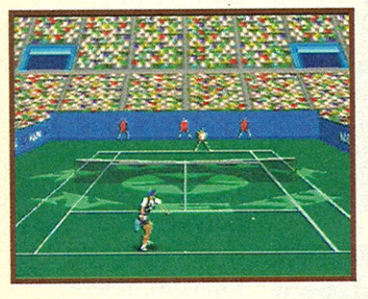
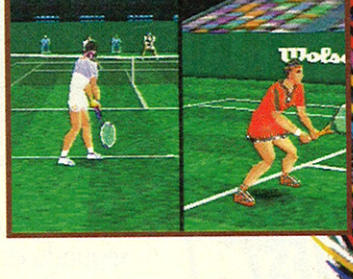
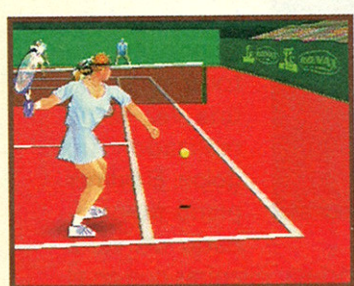
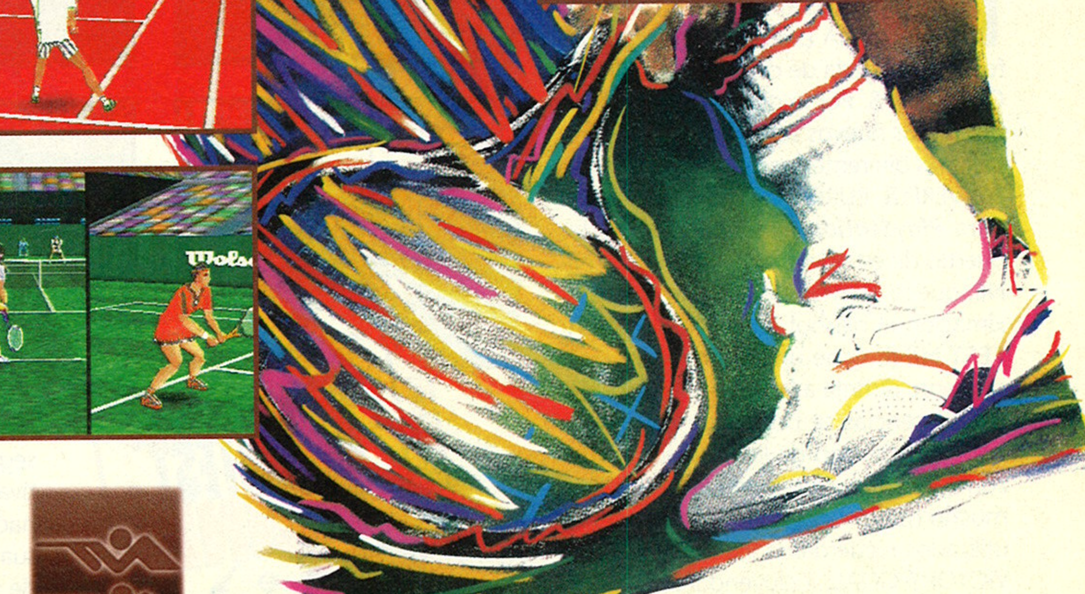
También puede variarse el plano para lograr una vista general, que hace posible acercarse a los tenistas, o mantenerse a una distancia media. Entre las opciones incluidas hay que reseñar la presencia de ocho jugadores, junto a la clásica selección de superficies. En el aspecto sonoro, es curiosa la posibilidad de elección entre la voz de un juez de silla masculino o femenino para narrar los diferentes lances de cada encuentro. Es sólo una prueba de lo que puede ofrecer este juego.

ESTADISTICA

Match Summary

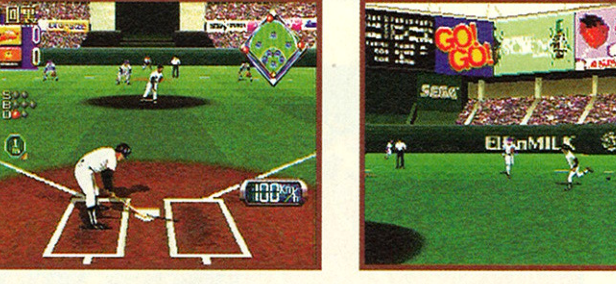
Guest Player		Computer
0	Sets	1
58	1st Serve %	92
2	Aces	15
4	Double Faults	0
0	Winners	5
0	Unforced Errors	0
0/0	Break Points Won	3/3



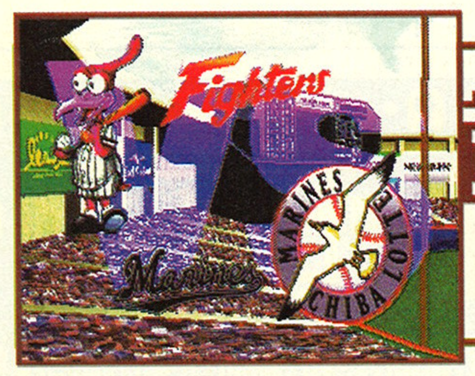

GREATEST NINE

SATURN ★ SEGA ★ 1995



La consola estrella de **Sega** entra de lleno en el mundo del deporte. Tras los primeros simuladores automovilísticos, GALE RACER (**Sega**) y DAYTONA (**Sega**), la propia **Sega** fue la encargada de crear PEBBLE BEACH GOLF LINKS. Por lo que respecta al béisbol y a los nuevos soportes hay que destacar las diferentes versiones de JIKKYOU POWERFUL PUROYAKYU´95, aparecidas para ***PlayStation***. Este juego abrió las puertas de este deporte a **GREATEST NINE**, que se convierte en la primera aproximación al béisbol para ***Saturn***. **GREATEST NINE** tiene una concepción radicalmente distinta a la de su antecesor. Estas diferencias se ponen de manifiesto con la sustitución de los muñecos cabezones por jugadores de carne y hueso mucho más proporcionados. Los menús utilizados recuerdan a los empleados en VICTORY GOAL, incluyendo una impresionante variedad de opciones, entre las que se encuentra un editor. Hay que diferenciar dos tipos de planos. El primero recoge al bateador de espaldas, mientras que el segundo abarca todo el campo una vez se ha realizado un golpe. El primer plano mencionado no varía de forma sustanciosa, mientras que en el segundo es posible elegir varias perspectivas, que junto a los diferentes estadios hacen posible una interesante oferta visual. **GREATEST NINE** llega con la vitola de ser uno de los títulos más vendidos en





EQUIPOS

Entre los alicientes de este título se encuentra la presencia de una gran variedad de equipos y jugadores. Este aspecto se complementa con la inclusión de un editor con el que crear a los componentes de cada conjunto.





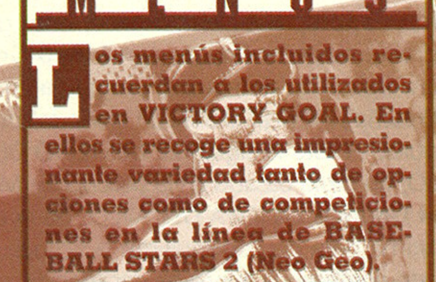






MENUS

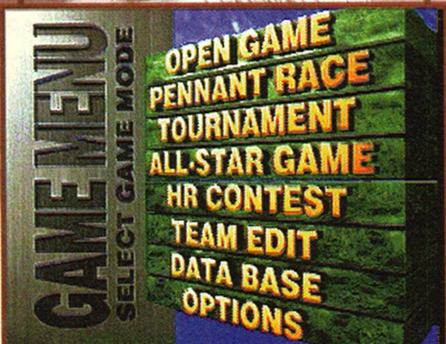
Los menús incluidos recuerdan a los utilizados en VICTORY GOAL. En ellos se recoge una impresionante variedad tanto de opciones como de competiciones en la línea de BASEBALL STARS 2 (Neo Geo).











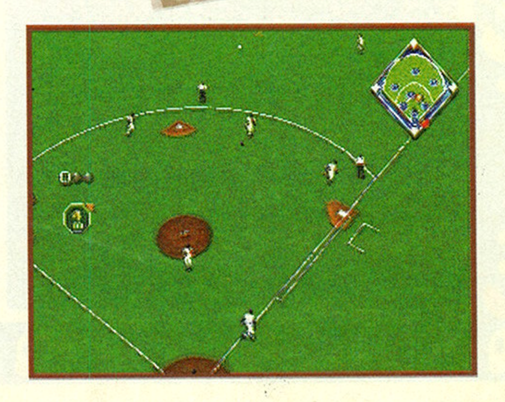


ESTADIOS

Entre las opciones incluidas puede elegirse entre cuatro estadios diferentes. Además existe la posibilidad de elegir si la disputa de los partidos se realiza de día o con luz artificial.

el mercado japonés, aunque hay que tener en cuenta que la limitada afición en España a este deporte puede ser un obstáculo para este programa. A pesar de ello no puede ignorarse su existencia, máxime cuando está previsto el lanzamiento de otros juegos basados en el mismo deporte. Entre ellos destaca FINAL ARCH, que presenta como principales cualidades la inclusión de jugadores con un gran número de características individualizadas, y que ha sido realizado con la placa especial *Titan* que hace posible que la versión para *Saturn* sea exactamente igual que la de recreativa. La citada *coin-op* saldrá el próximo otoño.







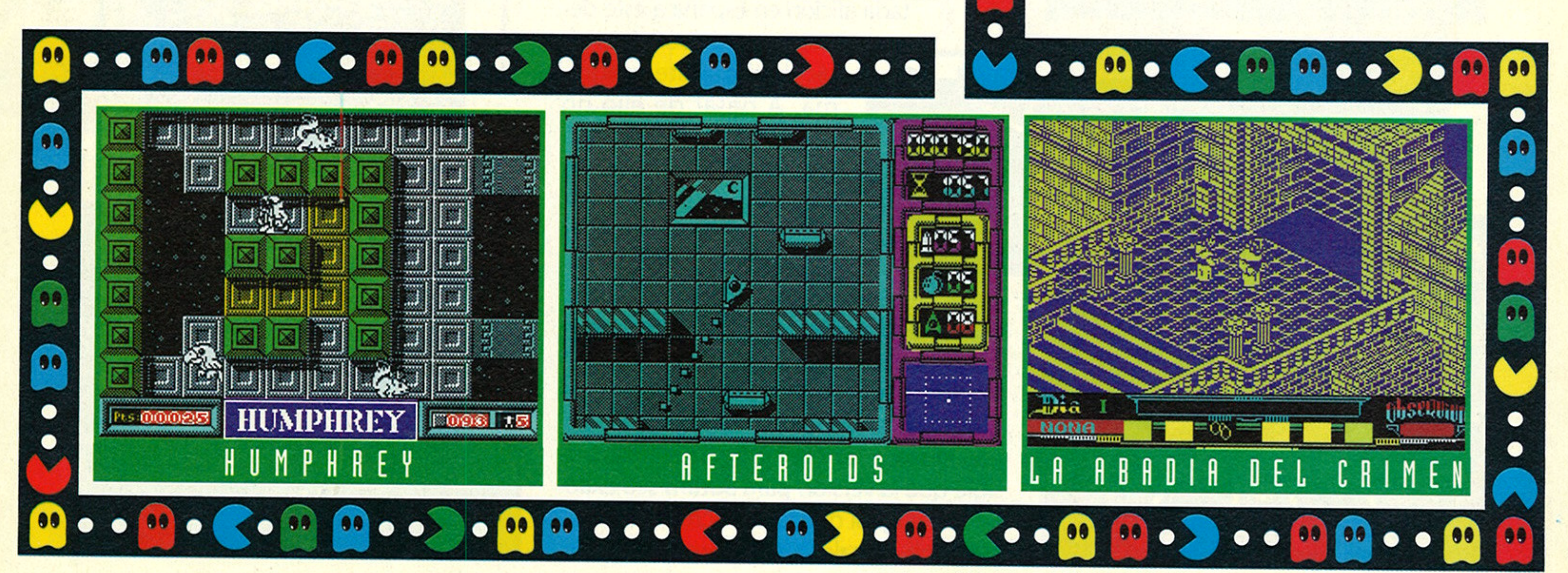


En 1986, cuatro jóvenes españoles dieron a luz el que, para muchos, es el mejor juego español jamás programado. Se hacían llamar Made in Spain, un significativo nombre que engrandeció el prestigio del software español en Europa.

MADE IN SPAIN

Todo comenzó cuando, hace ya mucho tiempo, cuatro jovenes jugueteaban con los **ZX81** que por aquel entonces había instalados en el *stand* de **Indescomp** en el SIMO. A ellos se acercó uno de los encargados del *stand,* y así, sin más, les ofreció la posibilidad de colaborar con la compañía (que por aquel entonces comenzaba su andadura con el *Spectrum*). El resultado, tras unos meses de duro trabajo, fue FRED, un título que en Gran Bretaña recogió todo tipo de elogios de las más prestigiosas publicaciones del sector. Con él nació **Made in Spain**. Después llegó SIR FRED, su obra maestra, con el que consiguieron un éxito extraordinario que les valió el reconocimiento de todos, tanto en España como en Europa. A pesar de esto, unos graves problemas económicos con **Mikro-Gen** (la encargada de distribuir el programa en Gran Bretaña), les dejó al final un cierto sabor agridulce. A éste le siguió EL MISTERIO DEL NILO, un título basado en la película de **Michael Douglas** LA JOYA DEL NILO, de la que a última hora no consiguieron la licencia. Trás esto comenzo la época de decadencia, con títulos como HUMPHREY, PARIS-DAKAR ó AFTEROIDS, que no llegaron a calar entre los usuarios. Por último, queremos aclarar que LA ABADIA DEL CRIMEN, a pesar de que fue distribuido por **Opera Soft**, fue programado por uno de los cuatro miembros de **Made in Spain**, lo que nos ha llevado a incluirle en las RETROVIEWS de este més. Calidad para estar, desde luego, no le falta.

J.C.MAYERICK





LA ABADIA DEL CRIMEN

COMPAÑIA: Opera Soft. PAIS: España
AÑO: 1988 SOPORTE: Spectrum 128K

El juego que nos ocupa es, posiblemente, el mejor juego español que, a nivel técnico, jamás se ha programado. Basado en la novela de **Umberto Eco**, El NOMBRE DE LA ROSA (nombre con el que al final no pudo aparecer en el mercado por ciertas desavenencias con el autor), se nos invitaba a meternos en la piel de Fray Guillermo y de Adzo, que debían resolver el misterio de una abadía en la que se estaban sucediendo muertes en extrañas circunstancias.

La perspectiva isométrica utilizada dotaba al juego de una belleza visual poco común en ***Spectrum***, aunque para conseguir ésto el juego tuviese que ser programado únicamente para el ***Spectrum*** de 128K. Fue tal el trabajo que llevo su programación, que a la finalización de éste, su diseñador, **Paco Menéndez**, decidió colgar el teclado y dedicarse a la informática «seria». Posteriormente, el juego fue versionado para ***Amstrad*** y ***PC***, consagrándose como un auténtico clásico de la historia del *software* de entretenimiento. *Chapeau.*

ACCIONES

COCINA

En ciertos momentos del juego, el propio ordenador nos mostraba imágenes de otros frailes desplazándose por la abadía, lo que nos proporcionaba información extra sobre la forma de actuar de éstos.

ADZO

CELDA

Adzo también podía ser controlado por el jugador, aunque de una manera algo más complicada. Su función principal consistía en comunicarnos las acciones que debíamos llevar a cabo en cada momento.

El argumento del juego seguía con bastante fidelidad la historia relatada por Umberto Eco en su famosa novela EL NOMBRE DE LA ROSA.

Tanto Fray Guillermo como Adzo tenían la obligación de seguir las normas de la abadía, así como la de asistir a los oficios que en ella se celebraban. Si no cumplían estas premisas serían expulsados inmediatamente.

La espectacularidad de sus gráficos le valió el reconocimiento de todos los medios especializados. En él destacaba el sistema de cambio del punto de vista, que permitía observar la totalidad de la estancia en curso.

SIR FRED es, sin duda, el título más carismático de la historia del *software* español. Cuatro chavales casi desconocidos se bastaron para robarle el éxito a otras compañías nacionales que hasta ese momento habían estado viviendo de las rentas. Fue tal el éxito cosechado por este título, que la compañía británica **Mikro Gen**, creadora entre otros de los clásicos juegos de la saga WALLY, les compró los derechos de distribución de su programa para el Reino Unido. Lo que en un principio era un magnífico negocio para **Made in Spain**, se convirtió en un auténtico calvario que al final, tras muchas dimes y diretes, debieron olvidar. Con todo, la compañía sajona dejó de pagar las 20.000 libras que había prometido a la compañía española (unos cuatro millones de pesetas), dejándolas únicamente en 6.000 (algo más de un millón). El resto se perdió principalmente por la pésima redacción del contrato que les unía, que dejaba claras lagunas en la posible presentación de una querella contra la compañía inglesa. El fiasco fue bastante grande, aunque esto no impidió que siguiesen programando buenos juegos para el ***Spectrum*** como LA JOYA DEL NILO.
De vuelta a lo que nos interesa, SIR FRED, comentar el excepcional colorido de cada una de las cuarenta y nueve pantallas del juego, en una clara demostración de lo que se puede llegar a hacer con ocho colores y apenas 48K de memoria. Las animaciones de nuestro protagonista habían sido mejoradas considerablemente con respecto a su predecesor FRED, ya que ahora éste podía andar, correr, saltar, bucear,

MAPA

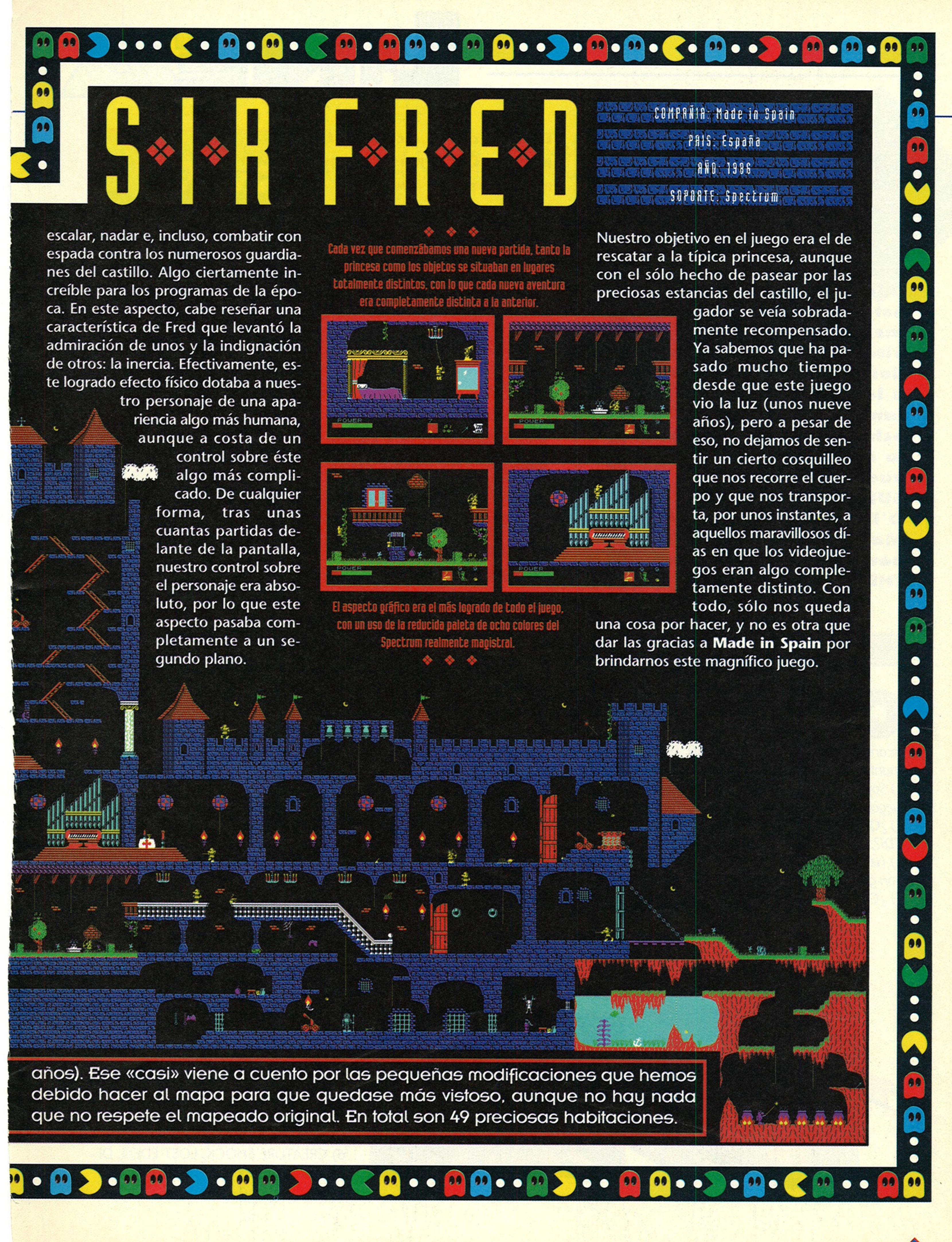
No sabemos si es motivo suficiente para proclamarlo a los cuatro vientos, pero estamos realmente orgullosos de ser los primeros (si la memoria no nos falla) en presentar el mapeado «casi» exacto del juego (no esta mal después de nueve

S·I·R F·R·E·D

COMPAÑIA: Made in Spain
PAIS: España
AÑO: 1986
SOPORTE: Spectrum

escalar, nadar e, incluso, combatir con espada contra los numerosos guardianes del castillo. Algo ciertamente increíble para los programas de la época. En este aspecto, cabe reseñar una característica de Fred que levantó la admiración de unos y la indignación de otros: la inercia. Efectivamente, este logrado efecto físico dotaba a nuestro personaje de una apariencia algo más humana, aunque a costa de un control sobre éste algo más complicado. De cualquier forma, tras unas cuantas partidas delante de la pantalla, nuestro control sobre el personaje era absoluto, por lo que este aspecto pasaba completamente a un segundo plano.

Cada vez que comenzábamos una nueva partida, tanto la princesa como los objetos se situaban en lugares totalmente distintos, con lo que cada nueva aventura era completamente distinta a la anterior.



El aspecto gráfico era el más logrado de todo el juego, con un uso de la reducida paleta de ocho colores del Spectrum realmente magistral.

Nuestro objetivo en el juego era el de rescatar a la típica princesa, aunque con el sólo hecho de pasear por las preciosas estancias del castillo, el jugador se veía sobradamente recompensado. Ya sabemos que ha pasado mucho tiempo desde que este juego vio la luz (unos nueve años), pero a pesar de eso, no dejamos de sentir un cierto cosquilleo que nos recorre el cuerpo y que nos transporta, por unos instantes, a aquellos maravillosos días en que los videojuegos eran algo completamente distinto. Con todo, sólo nos queda una cosa por hacer, y no es otra que dar las gracias a **Made in Spain** por brindarnos este magnífico juego.

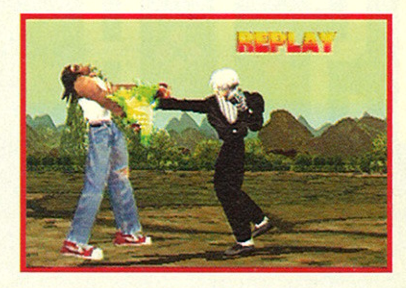
años). Ese «casi» viene a cuento por las pequeñas modificaciones que hemos debido hacer al mapa para que quedase más vistoso, aunque no hay nada que no respete el mapeado original. En total son 49 preciosas habitaciones.

LINEA

Después de las vacaciones, ya me encuentro en perfecto estado físico y mental para contestar vuestras dudas más interesantes. Se que estos meses previos a las navidades son vitales para decidir el destino de los ahorros o los regalos familiares. Intentaré echaros una mano en lo que pueda. Mandad vuestras cartas a SUPER JUEGOS, C/ O'Donnell 12, 28009 Madrid. Y no olvidéis poner en una esquina THE SCOPE.

PREGUNTA DEL MES

Esta vez os voy a contestar a todos. Quien más o quien menos me pide que seleccione los mejores juegos para las consolas que acaban de salir, PlayStation y Saturn, y así lo voy a hacer. En primer lugar, sobre PlayStation, comenzaría por el RIDGE RACER, después TEKKEN, TOH SHIN DEN y WIPE OUT, por este orden. Respecto a Saturn, PANZER DRAGOON, VICTORY GOAL, DAYTONA y VIRTUA FIGHTER. Tened siempre en cuenta que también depende mucho de vuestras preferencias en cuanto al género de juego. Yo os señalo los que, a mi criterio, son más divertidos y aconsejables.



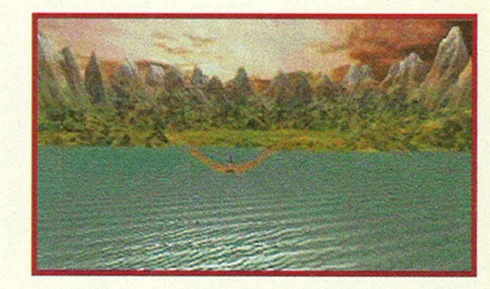


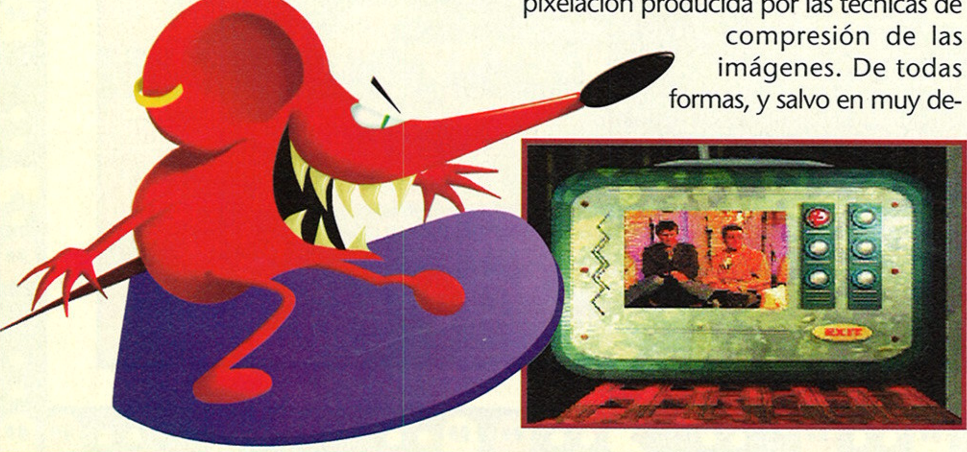
LA MEJOR

Qué pasa tronco! En primer lugar quiero apoyarte en tu batalla con el SUPERGOLFO, aunque reconozco que me río mucho con él. Unas cuantas de preguntas:
1) Soy un entusiasta del surf, ¿existe algún juego de esta temática?
*2) ¿Qué tal es la calidad de las películas de **CDi**?, ¿y las de grupos musicales?*
3) He oido que si las pones en una televisión grande se ven cuadraditos. ¿Es cierto?
*4) ¿Como calificarías al **CDi** como máquina de juegos?, ¿y como aparato de entretenimiento en general?*
5) ¿A qué sistema dedicas más horas?
6) Por último, dime juegos buenos para un futuro cercano del sistema de Philips.

The new bohemian, Santander

No tengo buenas noticias para tí.
1) Sólo recuerdo algo de eso en CALIFORNIA GAMES.
2) Impresionante ambas, sobre todo cuando conectas tu **CDi** a una cadena de música. Es como tener el cine o el concierto en casa.
3) Lo que tú llamas cuadraditos es una pixelación producida por las técnicas de compresión de las imágenes. De todas formas, y salvo en muy determinadas ocasiones, no molestan lo más mínimo. En una televisión grande, si va provista de *Digital Scan*, se realzan estos *pixel* y por eso debes desactivar el realce. Te aseguro que globalmente la calidad es incuestionable tanto en imagen como en sonido.
4) Como consola está a un buen nivel, sobre todo con los próximos juegos que están a punto de salir. Como sistema de entretenimiento global es de los mejores. Sus posibilidades son tremendas, y tiene detrás una de las compañías más poderosas. No olvides que es un sistema multimedia, y en ello radica su futuro. ***CDi*** no es sólo una consola. Para que te hagas una idea, en unos pocos meses podrás conectarte a *Internet* con tu ***CDi***.
5) ***SNES***, después ***Mega Drive*** y ***NES***.
6) CREATURE SHOCK, LOST EDEN, DEAD END y ALIEN ENCOUNTER.



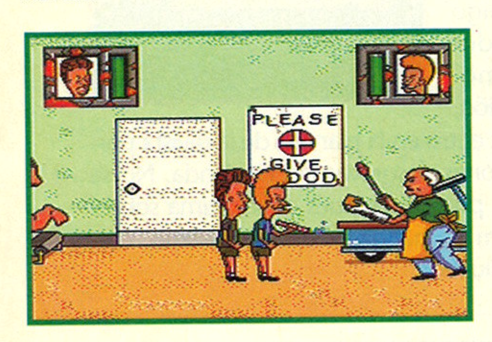


DIRECTA

CON THE SCOPE

A PARES

Hola Scope. Tenemos unas cuantas dudas y quisiéramos que nos las contestaras:
1) ¿Saldrá alguna versión más del magnífico THEME PARK?
2) Los juegos en inglés nos fastidian mucho. ¿No sacarán próximamente más juegos con textos en castellano?
3) ¿Cuándo sacarán el EARTH WORM JIM 2, BEAVIS & BUTT-HEAD y BATMAN FOREVER?



4) ¿Sacarán algún juego de rol de la mano de los programadores de SOLEIL o STORY OF THOR, o sus segundas partes?
*5) Sería una pena que el gran juego llamado ALIEN VS. PREDATOR se quedara sólo para el disfrute de los poseedores de **Atari Jaguar**, ¿saldrá para otra consola?*
*6) ¿Hay algún juego que cause verdadero terror para **Mega Drive**?*
*7) ¿Saldrá el DOOM para **Mega Drive**?*

Enrique Colimet y Pedro Acosta, Sevilla.

Aquí tenéis mis respuestas:
1) Exactamente para ***Jaguar***, ***Saturn*** y ***PlayStation***.
2) En ***CDi*** van a salir varios, como BURN:CYCLE. Para las otras consolas no hay nada seguro.
3) Cuando leas estas líneas, probablemente estén ya en la calle.
4) De momento sólo puedo anunciarte la versión STORY OF THOR para ***Saturn***.
5) Saldrá un juego parecidísimo y de similar temática para ***Saturn*** y ***PlayStation*** llamado ALIEN TRILOGY.
6) Aparte de SPLATTER HOUSE, a mi me dan mucho más miedo juegos como LA SIRENITA, ECCO THE DOLPHIN o ART ALIVE.
7) Más bien no.

EL TERMOMETRO

MUY CALIENTE:

- El vídeo de Sony, que al coincidir con su salida al mercado no puede ser más útil.

TEMPLADO:

- Jaguar, que últimamente sólo vive de su genial RAYMAN.

FRIO:

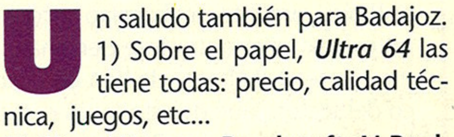
- El PRIMAL RAGE, que es realmente prehistórico.
- La calidad de las otras revistas de videojuegos.



JAGUAR

Saludos al equipo de redacción de SUPER JUEGOS y felicitaciones por haber conseguido una revista de tanta calidad. Me gustaría que me despejases algunas dudas que tengo respecto a la **Jaguar** y las futuras consolas de 64 bits.*
*1) **Atari Jaguar** y **Ultra 64**, ¿qué ventaja tienen la una sobre otra?*
*2) ¿Qué compañías serán las que desarrollen juegos para la **Jaguar**?*
*3) ¿Qué diferencia de precios habrá entre la **Jaguar** y **Ultra 64**?*
*4) Aún siendo una buena portátil, **Lynx** desapareció del mercado. ¿Crees que la **Jaguar** tendrá mejor futuro?*
5) ¿Son técnicamente mejores las consolas de 64 bits que las de 32 bits?
*6) Por último, ¿cuántos más juegos de la **Jaguar** tienen la calidad de ALIEN VS PREDATOR?*

José Antonio Carmona, Badajoz.



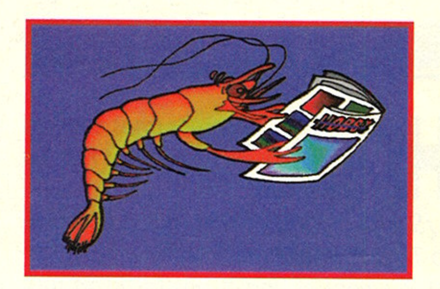
Un saludo también para Badajoz.
1) Sobre el papel, ***Ultra 64*** las tiene todas: precio, calidad técnica, juegos, etc...
2) **Time Warner**, **Readysoft**, **V Real**, **Midnite**, **4-Play**, **Telegames**, **Ocean** y alguna más.
3) ***Ultra 64*** será más barata.
4) **Jaguar** tendrá que luchar mucho.
5) Hay consolas de 32 *bits* mejores que ***Jaguar***, y futuras consolas de 64 *bits* que sobre el papel cuentan con más posibilidades que las de 32.
6) DOOM o CANNON FODDER.



UNA DE GAMBAS

Por el SUPERGOLFO

No quería hacerlo pero tanto vosotros, lectores, como los chicos de la competencia, me han obligado a ello. En estas dos páginas recogemos algunas de las gambas más sabrosas de dicha revista, además de las secciones que mes a mes salen publicadas. Por bien de esta sección, larga vida a Hobby Consolas y a su extraordinario equipo de redactores-lamparilla. Sus genialidades y su peculiar sentido del humor hacen de este mundo un plácido y refrescante rincón donde todo son sonrisas.



GAMBA DEL MES

LOS MARCIANULOS

Uno puede tener una gamba más o menos grave y no pasar nada, pero la que los insistentes chicos de la competencia han cometido en el histórico número 48 de su revista no tiene precedentes (salvo la famosa gamba de Yen sobre el «compatibilizador de *software* de **AM2**»). Al ver quien ha comentado el juego, la Teniente Ripley, amante del bacalao seco y las voces a gritos, ya no me extraña tanto. Este personaje, que entre otros méritos tiene el de hacer de Yen en el consultorio más cómico del sector, sabe de esto tanto como de maquillaje. Abrid la revista en la página 70, en la review del **RIDGE RACER**. En un pie de foto podemos leer: «mientras se carga el juego podréis disfrutar del tradicional **GALAGA**». Madre mía, confundir mi querido y jugado hasta la saciedad **GALAXIAN** con el menos brillante pero también encantador **GALAGA**. Es sobre todo en estos detalles en lo que se demuestra la experiencia y por lo tanto criterio a la hora de comentar un juego. Al leer la review también leemos cosas gloriosas como lo de que los cuatro coches disponibles al principio son muy parecidos (¿se referirá a que todos llevan 4 ruedas?), o que la chica del bikini os da la salida (cuando lo que lleva es un traje de baño). No se puede pedir más a alguien que le ha dado un 90 al **PRIMAL RAGE** de 16 *bits*.



SUPERGAMBA

LA ABEJA MAYA ENTRA EN JUEGO

Alberto Riera, alias «el justiciero» nos escribe de nuevo para hacer una llamada de atención al simpar redactor famoso por su hermoso y envidiable cutis, J.C. Mayerick. Nos cuenta lo siguiente: «El Mayerick dice al hablar de **LA AVENTURA ORIGINAL** que en ella estaba el pequeño enano mala uva». Cuando uno lee esto ya no sabe que pensar. Primero, el nombre no era mala uva, sino Maluva. Segundo, aunque se llamara como dice el Mayerick ese, a mi me enseñaron que los nombres propios van con mayúscula».

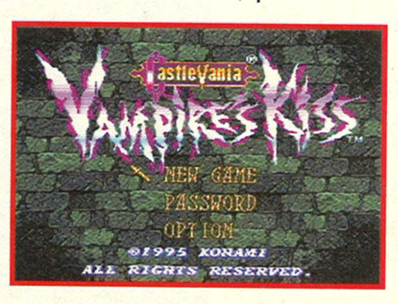


SUPERGOLFO: Amigo Alberto, colaborador número uno de momento de esta sección, perdónale. Mayerick entro en la plantilla de la revista porque las burras dentonas desgravan en Hacienda. No se le puede pedir más, porque después de la última sobredosis de Normaderm no ha vuelto a ser el mismo. Clemencia con los debiluchos.

HOBBYGAMBA

CASTLEVANIA DE HOBBY "CONLOSAS"

El número pasado de nuestros colegas del otro barrio es toda una gozada para los sentidos. Gambas ortográficas, gambas técnicas, gambas cutres, en fin, todo un derroche de buen humor que desde aquí agradecemos. Comenzamos con la sección de noticias internacionales, que aunque no lleva firma, sospecho de cierto ser chepudo de aspecto descuidado y barba piratesca. Página 14 del número 48. En la parte superior derecha leemos: **CASTELVANIA**. Primero pensé que se trataba de uno de tantos errores ortográficos de baile de letras de los que nadie es ajeno. Pero después al leer el texto y ver de nuevo escrito **CASTELVANIA** en lugar de **CASTLEVANIA**, lo que era un error se convirtió en una falta de ignorancia supina de una saga con años y años de veteranía. Pero ahí no acaba todo, como nos cuenta un tal **The Edge**, si nos dirigimos a la review de la página 80 vemos como en vez de **VAMPIRE´S KISS**, pone **VAMPIRE KISS**. Y aún hay más, porque la pantalla de la página de las noticias no es de **CASTLEVANIA**, sino de **PARODIUS**. Bueno, quiza para ellos será de «Pradorius». En fin, todo un prodigio.





GAMBA QUE HUELE

UNA CON SOLERA

No hemos podido resistirlo más, hace tiempo que lo descubrimos, pero ante tal insistencia y por los ruegos de mi admirador **The Edge**, debemos comunicarlo al culpable correspondiente. Si cogéis el número 48 de H.C. y os colocáis en la página 39 (TOP 10 ARCADES), veréis a la derecha de **VIRTUA FIGHTER** el nombre de **Capcom**. Si decir que el gran juego de **Sega** es de **Capcom** ya es una buena gamba, si echáis un vistazo a anteriores números veréis que este gazapo lleva una trayectoria histórica bastante amplia. En fin, esperamos que el responsable corrija convenientemente el tremendo y lamentable error por el bien de sus sufridos lectores.



LA GAMBA ROLLIZA

HOBBY BOY DE HOTPRESS

Como en esto de los videojuegos estos chicos es que no aciertan ni una, parece ser que van a tratar de atraer a los lectores utilizando cualquier argumento válido, como puede ser el de las chicas. Abrid el número del mes pasado por la página 22. Veréis en la parte inferior derecha una noticia sobre JOHNNY MNEMONIC. Las fotos que acompañan esta noticia no tienen desperdicio. La chica de la derecha, de acogedora sonrisa y insinuante mirada no tiene nada que ver con la película. Si os fijáis bien, en la esquina inferior derecha podemos distinguir un famoso símbolo, muy familiar entre los directores en funciones y jefes de sección: el conejito de Play Boy. Está claro, la obsesión por las debilidades humanas ha provocado que la gente de esta revista se dedique a su verdadera vocación, las *Hot Line.* Sabemos de buena tinta que uno de sus colaboradores más carismático escribía guiones pornográficos para los 903, y parece ser que ha creado escuela. Esperemos que esta revista acabe poniendo una chica ligera de ropa al final de sus páginas, y así tendremos algo interesante que mirar cada mes, y no su catálogo interminable de chapuzas, eso sí, interactivas.



GAMBAS CON SETAS

SOBRE EL AMOR Y LA IGNORANCIA

Estoy muy desilusionado. El mes pasado os animaba a meteros con «frente despejada» The Elf, y sólo he conseguido dos cosas. En primer lugar una carta de Antonio García Díez, que además de echarme en cara mi espíritu burlón y satírico (será pijo el tío), encima echaba flores al «sin pelo» Scope, al «paladín nasal» Némesis y, sobre todo, a segun él «Mejor Redactor del Mundo de Videojuegos» The Elf. Me han dicho estos blanduchos que les ha emocionado tu carta (abuelitas inmundas) y me han rogado que te salude de su parte (en especial Scopeta).



En fin, en segundo lugar, otra carta del voluntarioso Ramiro Massolo que dice, entre otras cosas, lo siguiente: «En la review del juego **CASTELVANIA VAMPIRE´S KISS** en la página 87 «frente despejada» The Elf habla de un tal **NOSFERATU** de **Seta**. ¿Qué es Seta?, ¿un último modelo de consola que no necesita fuente de alimentación y además es comestible?». SUPERGOLFO: Patético. Se nota que lees H.C. ya que escribes **CASTELVANIA** en lugar de **CASTLEVANIA** y se nota que de esto no sabes mucho. **Seta** es una compañía de videojuegos y no una consola. En su haber tenemos juegos como **EXHAUST HEAT 1** y **2** y el mentado **NOSFERATU**. Con tu crítica has demostrado que más que seta eres un champiñón indocumentado y un auténtico negado para el mundo del videojuego. Por favor, esmeraros un poco más. Agradezco tu intención Ramiro, pero no has hecho otra cosa que quedar en el ridículo más espantoso.



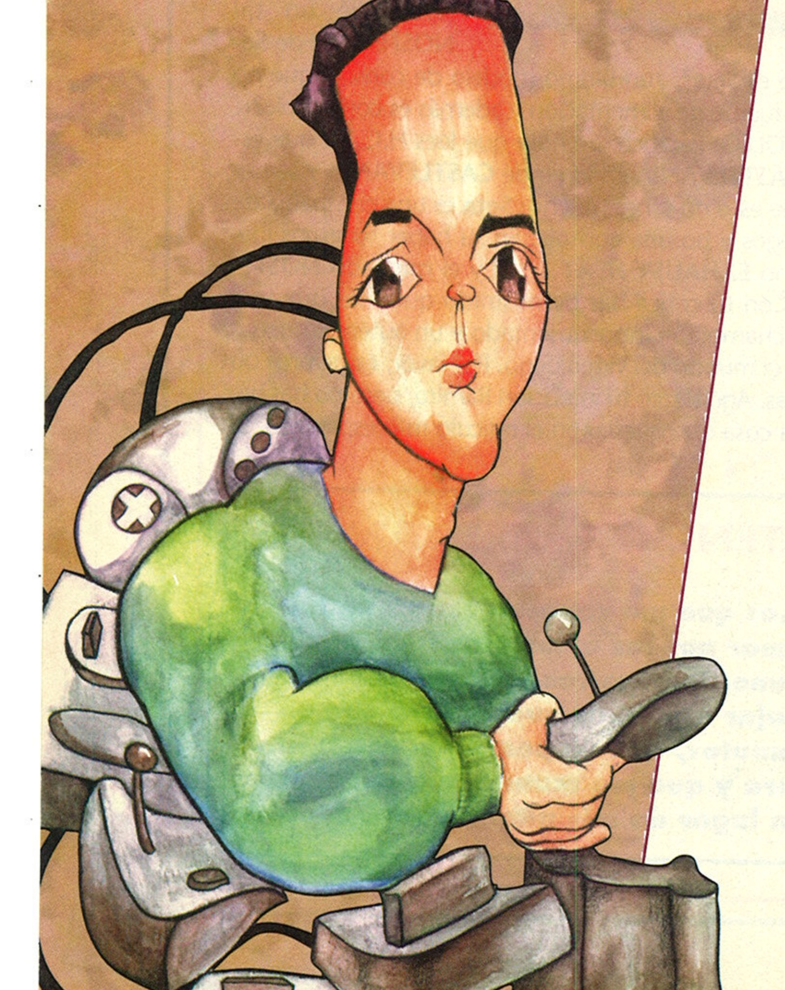
ATENCION DIBUJANTES

Los que me conocen saben de mi amor por las artes plásticas. Si alguno de nuestros lectores sabe dibujar algo más que «una O con un canuto», que se ponga manos a la obra y que me mande lo que salga. Un lugar de mis páginas será suyo.



por THE ELF

Los seguidores de Square y de sus míticos FINAL FANTASY III y CHRONO TRIGGER están de enhorabuena porque dentro de muy poco debutará en Japón SEIKEN DENSETSU 3, la segunda parte de SECRET OF MANA. En estas páginas tendréis cumplida información de este título y de SUPER MARIO RPG y SEGA RALLY.



SUPER NINTENDO
SECRET OF MANA 2



SQUARE
JAPON
32 MEGAS

Aunque ya ha apareció en el número 39 de la revista un pequeño anticipo de **SEIKEN DENSETSU 3** o **SECRET OF MANA 2** no he podido evitar este número acercaros un poquito más al que a buen seguro se convertirá en uno de los juegos más vendidos este año en Japón. Pero antes hagamos un poquito de historia porque tendremos que retroceder hasta 1991 para encontrar la primera parte de la saga en forma de cartucho de ***Game Boy***. Los autores del otro mito de **Square Soft**, recordemos que la principal fuente de ingresos de la compañía es la interminable saga FINAL FANTASY, tam-



CAÑONES

Tal y como sucediera en SEIKEN DENSETSU 2 (SECRET OF MANA) para los usuarios occidentales) utilizaremos un gigantesco e inofensivo cañón para realizar viejes por el gigantesco mapeado del juego. El accidentado viaje será representado por el viejo, pero querido, Modo 7.

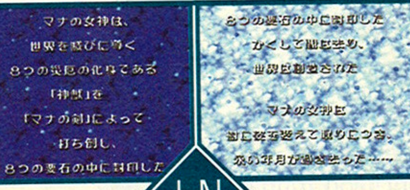






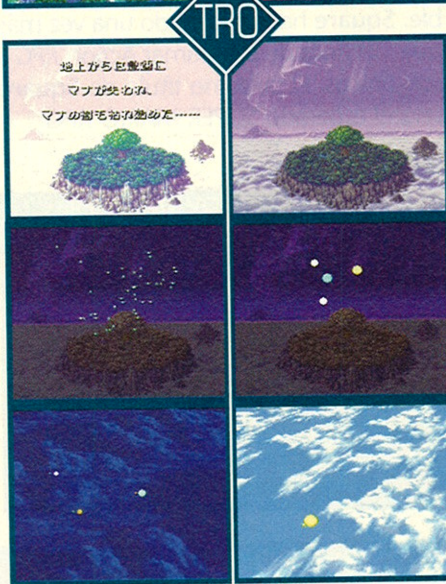












IN TRO





bién han unido su magia particular para dar forma al tercer capítulo de la saga. A nombres y apellidos tan sugerentes como H. Tanaka, el creador de ROMANCING SaGa y productor del primer SEIKEN DENSETSU para ***SNES*** o el célebre compositor H. Kikuta, compositor de todos los capítulos de la saga y que ha creado las sesenta melodías de este cartucho, hay que unir al diseñador de los protagonistas para esta ocasión, nada más y nada menos que Noboteru Yuuki, que posee en su haber credenciales tan irresistibles y populares como Record of Lodoss War o Angel Cop por citar algunas. Los 32 megas del cartucho han permitido crear un entorno gráfico que supera en algunas ocasiones al genial CHRONO





DRAGONES Y TORTUGAS

El dragón Flammie y una gran tortuga nos permitirán realizar largos viajes por aire y por mar. Para representar el transcurso del día se han incluido asombrosas rutinas gráficas que nos muestra el amanecer y el anochecer con una belleza plástica envidiable. Aquí tenéis una pequeña muestra de ello.





THE REAL

GAMEMASTER

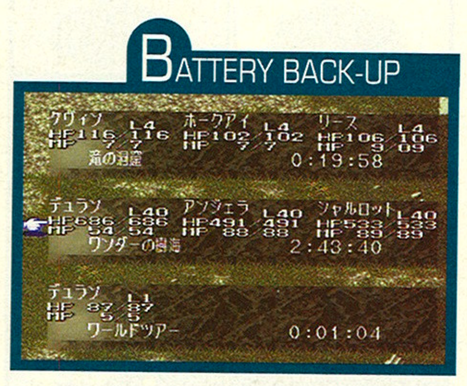
TRIGGER y que nos acerca de una forma sorprendente a un apartado gráfico impropio de un juego de 16 *bits* y más propio de *RPG´s* programados para 32 *bits*. En esta ocasión los programadores de **Square** han incluido más de cien enemigos diferentes entre los que se encuentran algunos *Final Bosses* que ocupan más de un 75 por ciento de la pantalla. Otra de las grandes novedades de **SEIKEN DENSETSU 3/SECRET OF MANA 2** es la inclusión de seis protagonistas diferentes entre los que tendremos que elegir tres para comenzar nuestra aventura. Al igual que sucediera en el primer capítulo podrán jugar hasta tres jugadores simultáneos, característica que le ha diferenciado siempre de otros títulos de semejantes características. Para dotar de un mayor realismo al juego y representar el paso del tiempo se han incluido rutinas en tiempo real que mostrarán asombrosos degradados de color en el horizonte y que nos permitirán saber en que momento del día nos encontramos de una forma impecable. **Square** ha demostrado una vez más que a la hora de programar Action *RPG´s* son únicos. El próximo título de **Square** será el esperado SUPER MARIO RPG.

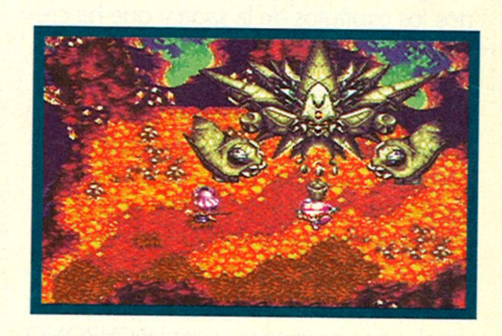


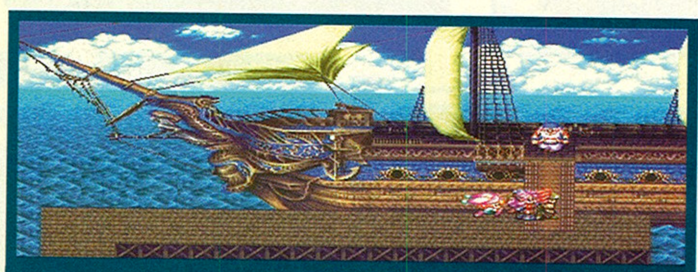
PERSONAJES



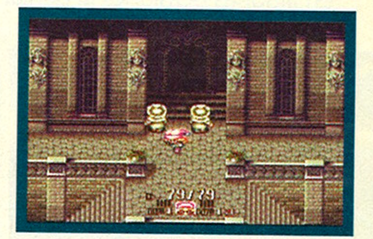
BATTERY BACK-UP











La espectacular calidad gráfica de **SEIKEN DENSETSU 3** rivaliza con muchos de los *RPG´s* en 2-D programados para consolas de 32 *bits*. Los gráficos de la

MAPAS

última creación de **Square** sólo pueden ser comparados con los ya vistos en el genial **CHRONO TRIGGER** de reciente aparición en los Estados Unidos.

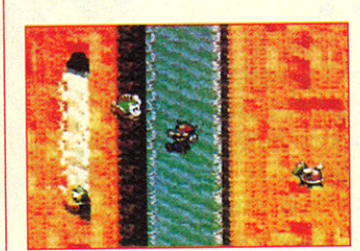


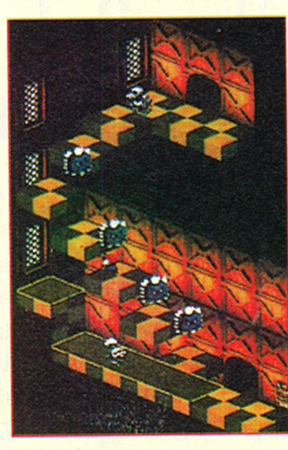
MASTER NEWS

SUPER MARIO RPG

Sin apenas habernos recuperado del lanzamiento de SUPER MARIO WORLD 2 en Japón los muchachos de Nintendo nos sorprenden con el gran bombazo del año 96: un nuevo juego de Mario programado por Square y Nintendo en estrecha colaboración. Los más de 13 millones de cartuchos vendidos de Square han servido para que Nintendo confíe su próximo juego de Mario a los magos del rol. La perspectiva utilizada en esta ocasión ha sido la isométrica y gracias a los 32 megas, 128 megas comprimidos, se han podido renderizar a todos los personajes de la saga Mario y los bellos escenarios del juego creando un espectáculo de gran belleza plástica. SUPER MARIO RPG contará con la ayuda del chip *DSP SA-1* para dotar de una mayor fluidez a las animaciones y gestionar mayor número de *sprites*.









SEGA RALLY















Los programadores de AM2 continúan asombrando a propios y extraños con sus logradas conversiones de las *coin-op* de Sega. Tras los geniales VIRTUA FIGHTER REMIX y VIRTUA FIGHTER de 32X ya tienen preparada la próxima sorpresa para este otoño: SEGA RALLY. En el ECTS pudimos observar una *beta* de la genial adaptación del mito automovilístico para *Saturn* y os puedo adelantar que toda la magia de la recreativa permanece intacta en este compacto junto a los tres circuitos, *Desert*, *Forest* y *Mountain*, los dos vehículos disponibles con cambio de marchas manual o automático y dos modos de juego. Los usuarios de *Saturn* están de enhorabuena, SEGA RALLY ya está aquí.



POR **R.DREAMER**

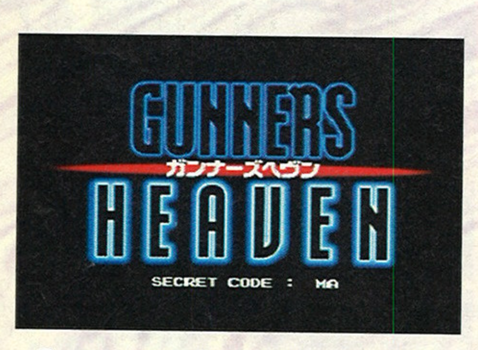
Atrás quedaron las cervezas calientes en los chiringuitos, las suecas en top-less y las quemaduras de tercer grado. En esta vida, ya se sabe, tras el placer llega siempre el oscuro e inevitable periodo del deber. Por ello es justo que algunos juegos reciban ahora su merecido tras un largo verano amargándonos la existencia. Aquí tenéis una completa lista de *passwords*, trucos y todo tipo de artimañas imaginables para bajar los humos al programa más pintado y acabar con los enemigos más duros y pesados.

RAPID RELOAD

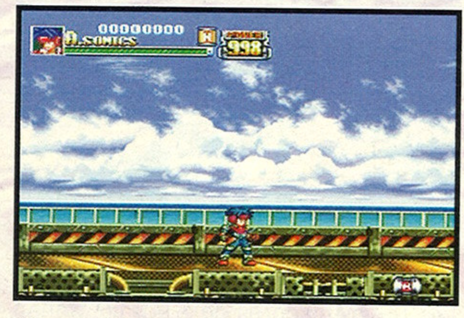
PLAYSTATION

• • VARIOS TRUCOS • •

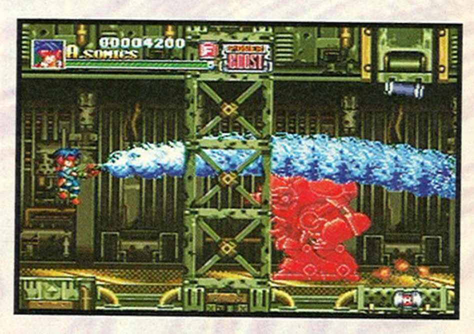
Mantened pulsados los cuatro botones de L y R del *pad* del jugador 1 y presionad *SELECT* cuando aparezca la pantalla de presentación, nada más terminar la *intro*. Comprobaréis que habéis accedido a una pantalla especial donde podéis introducir un *password* de dos letras. Pues bien, situad las letras en MA, pulsad *SELECT*, ahora poned SV y pulsando START comenzará el juego. Una vez en plena acción deberéis utilizar el mando del segundo jugador para conseguir una serie de jugosas ventajas, mayor potencia en las armas, inmunidad y selección del nivel. Un juego que a partir de ahora no será tan difícil.



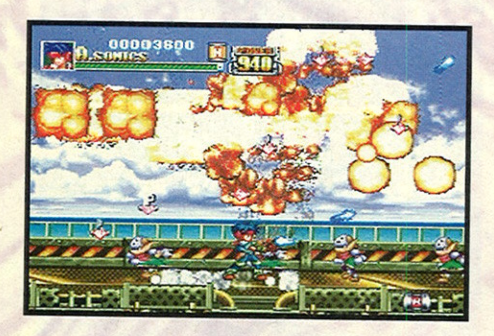
En esta pantalla deberéis introducir MA, después pulsad SELECT, y más tarde teclead SV. Una vez hecho esto comenzad una partida.



Ya en el juego si pulsáis la X en el pad del jugador 2, podréis aumentar el tiempo para conseguir mayor potencia en vuestras armas.



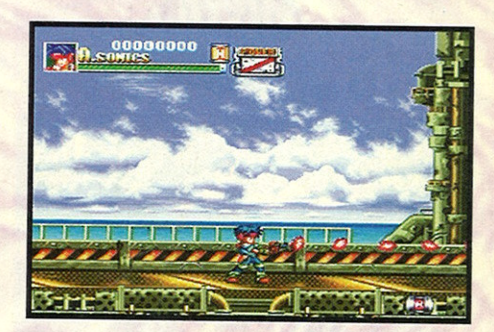
Si queréis que vuestra arma alcance una potencia demoledora, pulsad arriba en el pad 2. Comprobaréis que los disparos son híper destructivos.



Con el cuadrado del mando del segundo jugador iréis cambiando de arma dependiendo de las necesidades que entrañe cada fase.



Para ir pasando de fase cuando las cosas tomen un cariz dramático, bastará apretar derecha en el mando del segundo jugador.

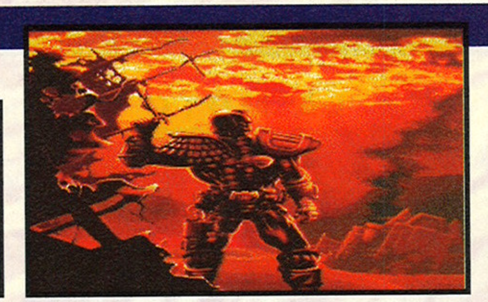


Siempre es útil conseguir la inmunidad en un juego de este tipo. El triángulo, en el pad 2, guarda esta preciada fórmula.

JUDGE DREDD

SNES - MEGA DRIVE

SNES	
BREAKOUT AT ASPEN:	QBGB
LOCATE RICO:	FCWZ
RC4 HOSTAGE:	DXHG
JUSTICE 1:	YGRZ



MEGA DRIVE	
BREAKOUT AT ASPEN:	KZDVT
LOCATE RICO:	PSTRVJZ
GILA MUNJA:	HQWVLT
MEGA CITY 1:	WDRCNPU

SPACE HARRIER

MEGA DRIVE 32X

• • MODO ARCADE • •

Sin *continues* las cosas pueden tomar un cariz dramático en este *shoot'em-up*. Afortunadamente hay un modo *Arcade* oculto que proporciona tres continuaciones. Bastará con pulsar A+C en el pad del segundo jugador y apretar *START* cuando aparezca el logo de **Sega** en pantalla. Escucharéis una voz que dice «*Get ready*» y el mensaje de «*Insert coin*» aparecerá en el centro de la pantalla.

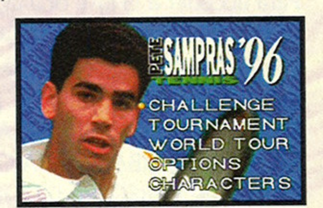


PETE SAMPRAS 96

MEGA DRIVE

• • JUGADOR OCULTO • •

Los chicos de **Codemasters** han incluido algunas sorpresillas en este cartucho. Con ROBO podréis elegir a una extraña jugadora que en realidad es un robot con un saque demoledor. Con TIMEWARP apareceréis en una pista lunar rodeada de estrellas. Alucinante.



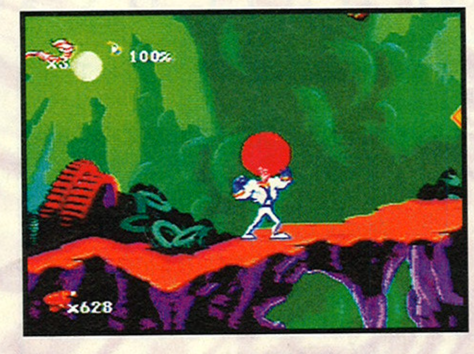
EARTHWORM JIM

MEGA CD

• • DISFRACES • •



Pulsa START para pausar e introduce la siguiente secuencia, A, A, A, A, A, A, A, B, C, y vuelve al juego. Jim aparecerá disfrazado de Groucho.



Pausad el juego y realizad esta combinación: C, A, A, A, A, A, B, C. Al volver al juego veréis como Jim tiene el cabello al estilo afro.

• • MISILES • •

Vuelve a pausar el juego y pulsa A + DERECHA, A, A, B, A, C, B, A, y retorna al juego con misiles.





THE NEED FOR SPEED

3DO

PANZER DRAGOON

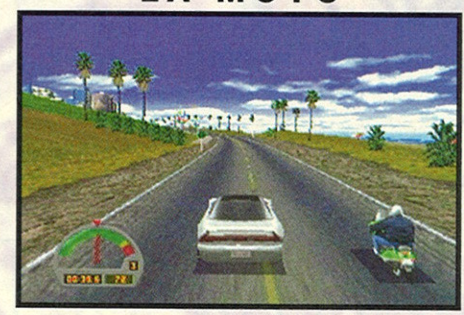
SATURN

• • EPISODIO 0 • •



Para acceder a la fase oculta, el Episode 0, que hay en PANZER DRAGOON simplemente habrá que realizar la siguiente secuencia en la pantalla de presentacion con "Normal y Options": ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, ABAJO, ABAJO, ABAJO, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, IZQUIERDA, DERECHA, L y R.

LA MOTO

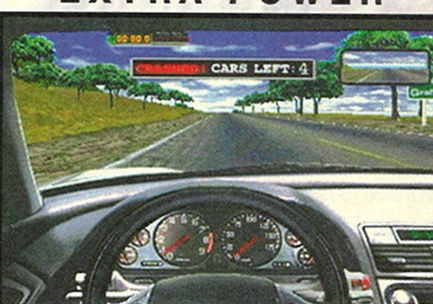


Para competir contra una moto deberéis seguir los siguientes pasos. En primer lugar hay que comenzar una partida y jugar durante unos 10 segundos. Pausad el juego y acudid a *Instant Replay* para rebobinar hasta el inicio. Apretad R, ABAJO y B simultáneamente en el mando del segundo jugador. Quitad la carrera para empezar una nueva y ya estaréis en disposición de competir contra la moto. Si queréis hacer saltar a los coches por los aires pulsad simultáneamente L, R e IZQUIERDA en el mando 1durante las pantallas de LOADING. Comenzad otra carrera y apretad L, R, DERECHA. Empezad otra vez y presionad L, R, ABAJO. No quitéis el juego y cuando veáis coches los haréis saltar por los aires con X. Con L, R y ARRIBA en el segundo mando y L, R, A y C en el mando 3 nada más empezar una partida aparecerá un mensaje de que habéis perdido un coche. A partir de ahora veréis incrementada la potencia de vuestro motor.

POR LOS AIRES



EXTRA POWER



LOONEY TUNES BASKETBALL

SUPER NINTENDO

••CODIGOS ••

INVISIBILITY: MENU, MENU, MENU, TURBO
EARTHQUAKE: ARRIBA, ARRIBA, ARRIBA, TURBO
HERE BOY: DERECHA, ABAJO, IZQUIERDA, TURBO
SER BUGS BUNNY: MENU, TURBO, MENU, TURBO
SER EL COYOTE: MENU, TURBO, TURBO, MENU
TRUST ME: PASS, MENU, PASS, MENU, PASS, MENU, TURBO
GIMME THE BALL: TURBO, PASS, TURBO, MENU
X-RAY VISION: IZQUIERDA, IZQUIERDA, MENU
SER SYLVESTER: TURBO, TURBO, TURBO, MENU
SUPER BOOST: TURBO, TURBO, PASS, MENU
SHORT FUSE BOMB: ABAJO, ABAJO, ABAJO, MENU
ROBOTRON: MENU, MENU, PASS, PASS, TURBO

Obtener una serie de ventajas durante el partido puede ser crucial para conseguir la victoria. En opciones deberéis elegir la configuración del mando y una vez allí, si pulsáis *SELECT*, accederéis a una pantalla en la que aparece el siguiente mensaje: *CODE HUNT*. Es aquí donde tendréis que introducir los siguientes códigos y si lo hacéis correctamente aparecerá el nombre del truco obtenido. Después, cuando ya estéis jugando un partido será necesario que ejecutéis de nuevo la secuencia para que el truco funcione.

MORTAL KOMBAT 3

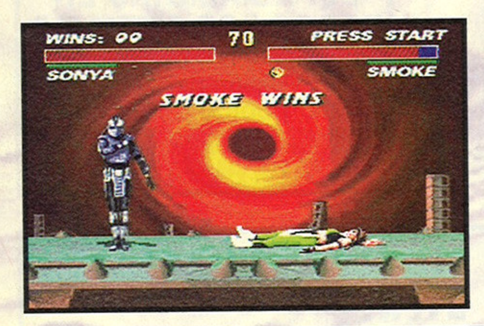
ARCADE / SUPER NINTENDO

• • KODIGOS MORTALES • •

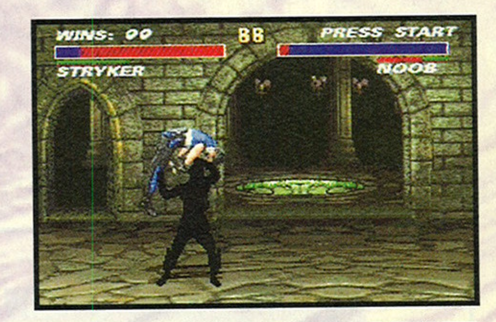
Los códigos siguientes pueden meterse cuando aparezca la pantalla de *VS*, tanto en la máquina recreativa como en ***Super NIntendo***, como hemos podido comprobar. Estos códigos están compuestos de seis iconos. Los tres primeros están controlados por el puño alto, el puño bajo y la patada baja del primer jugador. Los tres últimos por los mismos botones del segundo jugador. En vez de daros los iconos que deben aparecer en pantalla, hemos preferido poner el número de veces que debéis pulsar los botones necesarios. Por ejemplo, la secuencia 000033, significará que el primer jugador no debe pulsar ningún botón mientras que el segundo deberá apretar tres veces el puño bajo, y tres veces la patada baja.



033000 -	..........Jugador 1 empieza con mitad de energía.
000033 -	..........Jugador 2 empieza con mitad de energía.
707000 -	....Jugador 1 empieza con un cuarto de energía.
000707 -	... Jugador 2 empieza con un cuarto de energía.
020020 -	....*Block* desactivado.
100100 -	..............................Lanzamientos desactivados.
987123 -	....Sin barras de energía.
688422 -	....Combate oscuro.
985125 -	....*Psyco Kombat*.
466466 -	...........................La barra de *Run* no se agota.
642468 -	....Galaga.
969141 -	....................El ganador se enfrenta a Motaro.
769342 -	...............El ganador se enfrenta a Noob Saibot.
033564 -	..................El ganador se enfrenta a Shao Khan.
205205 -	......................El ganador se enfrenta a Smoke.



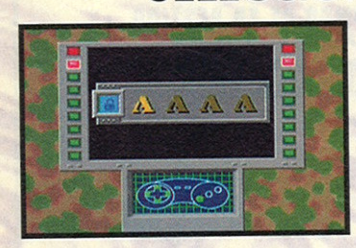




RETURN FIRE

3DO

• • SELECCION DE NIVEL • •





Para conseguir empezar en cualquiera de los niveles que comprende RETURN FIRE, hemos conseguido un truco de lo más sencillo. Bastará con introducir la palabra WOLF al principio de una partida, tanto de uno como de dos jugadores. Ahora ya estaréis en disposición de visitar todas las fases del juego. Con el *password* WOLF empezad un juego y pulsad L, R y P simultáneamente para que aparezca un menú secreto.

ROBOTICA

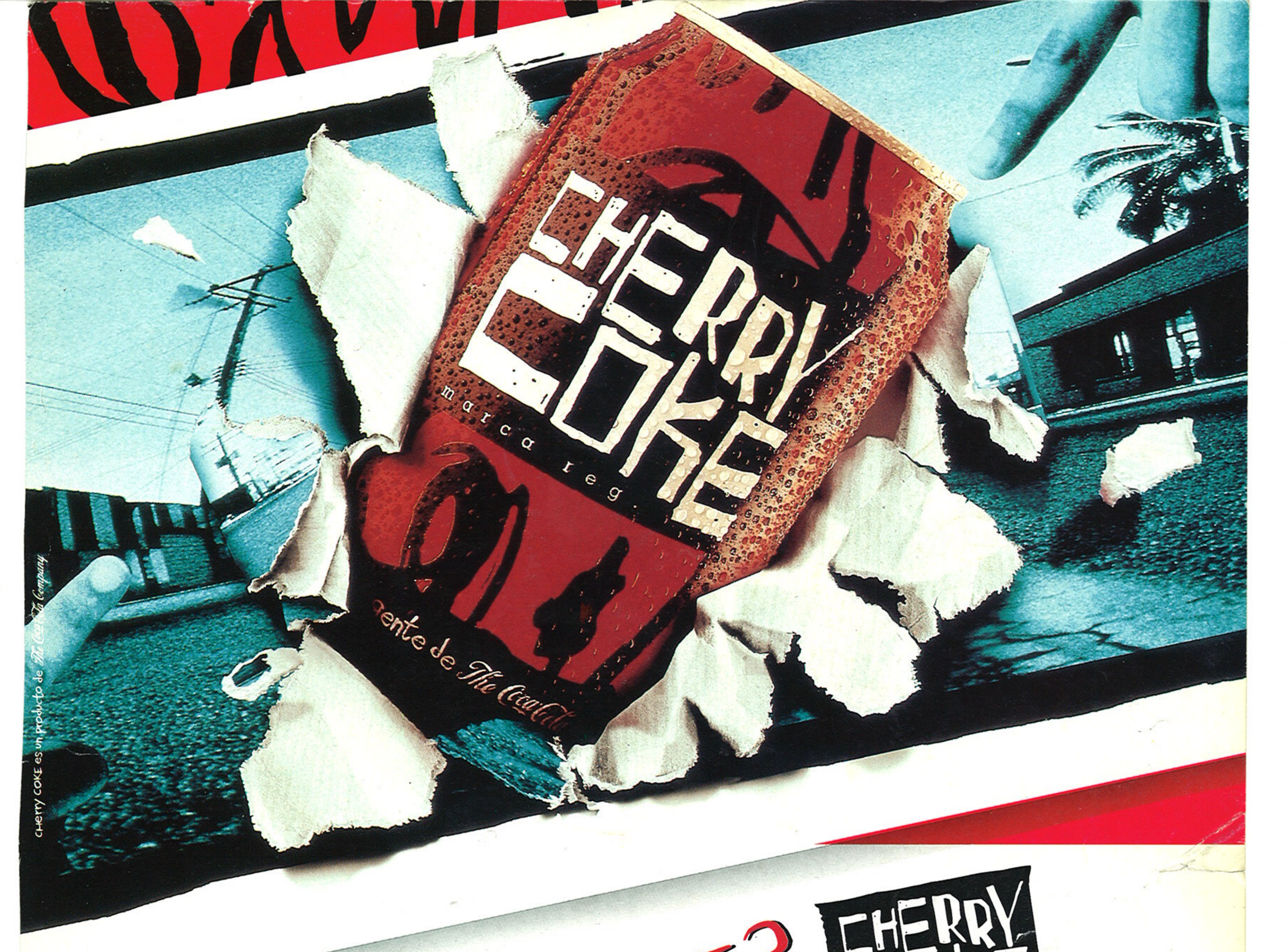
SATURN

• • VARIOS TRUCOS • •

Todos los botones tendrán que ser pulsados en el segundo mando mientras mantenéis pulsados L+R en el pad del primer jugador. Para pasar al siguiente nivel, pulsad *START*. Con A recuperáis vuestro escudo. La B enciende la luz y la X os proveerá de todas las armas. Con Y obtendréis munición mientras que pulsando la Z conseguiréis visualizar el imprescindible mapa de cada una de las fases que comprende este juego.







CHERRY COKE

¿CHERRY COKE?

Sí, Cherry Coke es un nuevo refresco, original, atrevido y rompedor. Para ti, que estabas esperando ALGO diferente, llega un nuevo concepto de sabor y de diversión.

¡Atrévete!

Su sabor delicioso y refrescante te ofrece nuevas sensaciones. Cherry Coke está pensado especialmente para ti, es tu imagen, es tu sabor, es más que apasionante, una forma de vivir, rompe con todo, es ALGO diferente

¡SOL CUTTER TIENE ALGO EN LA CABEZA...
... QUE ESTALLARÁ DENTRO DE DOS HORAS!

BURN:CYCLE

EL JUEGO QUE HARÁ ESTALLAR



TU CABEZA

UN JUEGO IMPACTANTE
EN CD-i Y CD ROM PC/MAC

AHORA VERSIÓN EN ESPAÑOL

Philips Media